

Université de Montréal

L'ocularisation vidéoludique
Une typologie des points de vue à l'intérieur des phases
interactives dans les jeux vidéo tridimensionnels

par Philippe Chabot

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté
en vue de l'obtention du grade de M.A.
en études cinématographiques
option études du jeu vidéo

Août 2016

© Philippe Chabot, 2016

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
L'ocularisation vidéoludique
Une typologie des points de vue à l'intérieur des phases interactives
dans les jeux vidéo tridimensionnels

Présenté par :
Philippe Chabot

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Bernard Perron
Président-rapporteur

Carl Therrien
Directeur de recherche

Dominic Arsenault
Membre du jury

Résumé

Un survol des théories sur le point de vue et sur l’ocularisation au cinéma permet de constater que les recherches ont été bien menées dans ce champ d’étude. Or, le même bilan ne peut pas être fait en jeu vidéo. Le point de vue vidéoludique n’a pas été analysé et théorisé avec la même exhaustivité et le même approfondissement. Beaucoup de lacunes sont encore visibles et le but de ce mémoire est justement d’en cibler quelques-unes et de les combler. Cette recherche se penche ainsi sur les points de vue en jeu vidéo et plus précisément, sur ceux que l’on retrouve à l’intérieur des phases interactives (les cinématiques sont par exemple exclues) dans les œuvres tridimensionnelles. Une typologie de l’ocularisation vidéoludique, c’est-à-dire une nouvelle catégorisation des différents types de visualisation, est présentée, décortiquée et exemplifiée tout au long de ce mémoire. Celle-ci est plus approfondie que celles déjà développées par le passé, car elle prend en compte une plus grande variété de caractéristiques : l’ancrage, le positionnement, la mobilité et le contrôle offert au joueur. Aussi, elle détaille l’impact des différents points de vue sur l’expérience de l’utilisateur en privilégiant deux axes : l’esthétique et la fonctionnalité. À terme, ce mémoire permet d’instaurer une théorie de l’ocularisation plus aboutie dans les études vidéoludiques.

Mots-clés :

Point de vue, caméra virtuelle, ocularisation, jeu vidéo, cinéma, intermédialité, interartialité, jeu vidéo tridimensionnel, 3D, typologie, esthétique, fonctionnalité, interactivité.

Abstract

An overview of the theories on the point of view and on the ocularization in cinema shows that the researches were well conducted in this field of study. However, the same report cannot be done in video game. The notion of point of view has not been analyzed and theorized with the same exhaustiveness and deepening. Many gaps are still visible and the purpose of this thesis is to target some of them and to fill them. This research thus examines the points of view in video games and more specifically, those that are found within the interactive phases (cutscenes are for example excluded) in three-dimensional games. A typology of ocularization, that is to say a new categorization of the different types of visualization, is presented, analyzed and exemplified throughout this thesis. This one goes into deeper details than those already developed in the past, because it takes into account a greater variety of characteristics: anchor, positioning, mobility and control available to the player. Also, it details the impact of the various points of view on the user's experience by focusing on two axes: aesthetic and functionality. Ultimately, this thesis allows establishing a more elaborate theory on ocularization in video game studies.

Keywords:

Point of view, virtual camera, perspective, ocularization, video game, cinema, intermediality, interartiality, three-dimensional video game, 3D, typology, aesthetic, functionality, interactivity.

Table des matières

<u>Liste des figures</u>	v
<u>Remerciements</u>	vii
<u>Introduction</u>	1
<u>Chapitre 1 : Vers une typologie de l’ocularisation vidéoludique</u>	11
1.1. L’image.....	11
1.1.1. L’image en art (esthétique et peinture).....	12
1.1.2. L’image au cinéma	13
1.2. Le point de vue cinématographique.....	14
1.3. Le point de vue vidéoludique	17
1.4. Formulation de la problématique.....	27
<u>Chapitre 2 : Introduction de la typologie de l’ocularisation vidéoludique</u>	30
2.1. Point de vue et caméra virtuelle	30
2.2. Une limitation fonctionnelle de la caméra qui permet d’établir une typologie	33
2.3. Une évolution technologique qui permet de refaçonner une typologie.....	35
2.4. Les enjeux esthétiques du contrôle du point de vue	36
2.5. Présentation de la typologie.....	39
<u>Chapitre 3 : Le point de vue à la première personne</u>	42
3.1. Présentation	42
3.2. Les marques de subjectivité.....	45
3.3. Mobilité et contrôle	50
<u>Chapitre 4 : Le point de vue à la troisième personne</u>	59
4.1. Présentation	59
4.2. Le point de vue en chasse	61
4.3. Le point de vue en surplomb	71
4.4. Le point de vue latéral	76
4.5. Le point de vue prédéfini sans positionnement précis.....	79
4.6. Courte réflexion sur le point de vue à la deuxième personne.....	94

<u>Chapitre 5 : Le point de vue positionné (non ancré)</u>	97
5.1. Présentation	97
5.2. Mobilité et contrôle	102
<u>Conclusion</u>	110
<u>Bibliographie</u>	116
<u>Ludographie</u>	123
<u>Annexe 1 : Le « Game FAVR »</u>	i
<u>Annexe 2 : Les différentes typologies de points de vue</u>	iii
<u>Annexe 3 : La typologie de l’ocularisation vidéoludique</u>	iv

Liste des figures

Figure 1.	Le point de vue à la première personne dans le film <i>Doom</i> .	44
Figure 2.	La vision rapprochée dans <i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i> et <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i> .	47
Figure 3.	La vision floue et mouvante dans <i>Amnesia: The Dark Descent</i> .	49
Figure 4.	Le point de vue à la première personne.	51
Figure 5.	Le point de vue à la troisième personne.	61
Figure 6.	Le point de vue en chasse sur rail dans <i>Crash Bandicoot</i> .	64
Figure 7.	Le point de vue fixé au-dessus de l'épaule dans <i>Resident Evil 4</i> .	67
Figure 8.	Le point de vue en chasse rotatif dans <i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</i> .	70
Figure 9.	Le point de vue en surplomb dans <i>Metal Gear Solid</i> .	73
Figure 10.	Les deux types de points de vue en surplomb dans <i>Pikmin</i> .	74
Figure 11.	Le point de vue latéral dans <i>Super Smash Bros. Brawl</i> .	78
Figure 12.	Le point de vue prédéfini sans positionnement précis dans <i>Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty</i> .	85
Figure 13.	La caméra devant les personnages dans <i>Uncharted 2: Among Thieves</i> et <i>Raiders of the Lost Ark</i> .	87
Figure 14.	Le point de vue prédéfini sans positionnement précis dans <i>Uncharted 3: Drake's Deception</i> .	89
Figure 15.	Le point de vue prédéfini sans positionnement précis dans <i>Ico</i> .	90
Figure 16.	Le point de vue prédéfini sans positionnement précis dans <i>Resident Evil</i> .	93
Figure 17.	Le point de vue à la deuxième personne dans <i>Battletoads</i> et <i>Psychonauts</i> .	96
Figure 18.	Le point de vue positionné dans <i>The Sims</i> et <i>SimCity 3000</i> .	98
Figure 19.	Le point de vue positionné (non ancré).	103

Figure 20.	Le point de vue positionné immobile dans <i>Kingdom Rush</i>	109
Figure 21.	Le « Game FAVR ».....	i
Figure 22.	L’ocularisation au sein du « Game FAVR ».	ii
Figure 23.	Les types de points de vue développés par différents auteurs.....	iii
Figure 24.	Le schéma de la typologie de l’ocularisation vidéoludique.	iv

Remerciements

À Carl Therrien, pour sa disponibilité, ses précieux conseils et sa rigueur;

À Paul, Leclerc, Stabile, Jules, Giffard, Valentin, Garnier, J-C et les autres *chums*, pour leur présence et leur amitié;

À mes parents et aux autres membres de ma famille, pour leur aide et leur indéfectible soutien.

Introduction

Depuis l'apparition des études sur le jeu vidéo, une multitude de disciplines ont été mises à contribution pour mieux comprendre le médium effervescent. Cela a permis de mobiliser des concepts provenant d'autres champs de recherche et de tenter de les appliquer aux études vidéoludiques.¹ Dans le but de comprendre plus précisément ces transferts conceptuels entre différents médias, ces analyses interdisciplinaires sont qualifiées d'intermédiaires. Elles sont particulièrement visibles lorsqu'un champ d'études en est à ses balbutiements. Le jeu vidéo est ainsi souvent étudié à partir de notions provenant des autres arts comme l'art visuel, la littérature (particulièrement pour la narratologie [voir Murray 1997 et Ryan 2006]) et le cinéma. Ces études interartiales servent souvent à définir le statut artistique du jeu vidéo en s'appuyant sur les différents discours théoriques portant sur l'art (Schwingeler 2015). Comme cela avait été fait pour le cinéma, plusieurs chercheurs ont dû changer de perspectives. Plutôt que de questionner le médium vidéoludique par rapport au champ de l'art, il paraît plus pertinent d'examiner comment les théories artistiques peuvent s'adapter au jeu vidéo en privilégiant ses caractéristiques propres (Schwingeler 2015, p. 215).

De tous les liens qui unissent le jeu vidéo avec les autres arts, c'est celui entretenu avec le cinéma qui est le plus souvent cité. Bien sûr, les deux arts recèlent plusieurs différences quant aux types d'expériences et d'interactivité qu'ils offrent, sans oublier que certains jeux ne sont pas du tout cinématographiques dans leur représentation ou encore, qu'ils relèvent plutôt principalement d'autres arts. Or, plusieurs intervenants n'ont pas hésité à rapidement comparer

¹ Pour une liste approfondie des disciplines se penchant sur le jeu vidéo, voir Perron et Wolf 2008.

le nouveau médium à son plus proche cousin en soulignant leurs aspects semblables : leurs qualités audiovisuelles, leurs images mouvantes et leur caractère populaire. Les points de comparaison ne se sont d'ailleurs pas apaisés avec l'évolution des graphismes : ils ont au contraire augmenté. Les relations entre le cinéma et le jeu vidéo ne sont pas soulevées que par les compagnies vidéoludiques ou encore, les médias généralistes ou spécialisés. Elles le sont aussi par les études et les recherches académiques, souvent très cinéma-centriques dans leur intermédialité, à un point tel que le septième art prend parfois le dessus sur d'autres champs pertinents. Les outils et les concepts analytiques et théoriques cinématographiques sont donc amplement employés pour comprendre le médium vidéoludique, et ce, de manière parfois un peu simpliste. Ce champ d'étude intermédiaire a d'ailleurs connu plusieurs débats et oppositions bien connus. Les ludologues comme Espen Aarseth (2001) et surtout, Markus Eskelinen (2001), voulant se « concentrer sur les éléments, les mécanismes et les structures ludiques beaucoup plus que sur la représentation audiovisuelle et les structures narratives » (Perron et Picard à paraître 2016, p. 4), s'opposeront aux études narratologiques et cinéma-centriques. Cette opposition existe encore 15 ans plus tard. En effet, en 2015, Dominic Arsenault et Bernard Perron ont publié un article intitulé « De-framing video games from the light of cinema » qui, comme son titre l'indique, suggère de prendre du recul par rapport à une étude des jeux vidéo tournant trop autour du cinéma et devenant ainsi limitée, aveuglante et même problématique. Ils soulignent les différences techniques et esthétiques entre les deux médias et privilégient du coup d'autres séries culturelles qui sont selon eux plus proches du médium vidéoludique (Arsenault et Perron 2015). Or, malgré les oppositions, l'intermédialité entre le cinéma et le jeu vidéo demeure un domaine encore très en vogue. En 2015, la revue académique italienne *G|A|M|E* a publié un numéro intitulé « Re-framing video games in the light of cinema » (Fassone

et al. 2015) revisitant les relations, les influences et les échanges formels et théoriques entre les deux arts.² Aussi, encore une fois en 2015, et ce, jusqu'au début de l'année 2016, avait lieu à la Deutsches Filminstitut l'exposition *Films and Games: Interactions*, première exposition intermédiaire présentant le jeu vidéo et le cinéma sur un pied d'égalité (Dillman 2015, p. 7). En parallèle, est paru un catalogue de plus de 200 pages contenant plusieurs textes écrits par des intervenants bien connus dans le milieu des études vidéoludiques (Michael Nitsche, Steven Poole, Britta Neitzel, etc.) et abordant encore une fois les similarités, les différences et les influences entre les deux formes d'art (Lenhardt et Rauscher 2015).

L'impureté et l'hybridation entre les deux médiums demeurent des sujets d'étude actuels. En ce sens, la théorie de la remédiatisation développée par Jay David Bolter et Richard Grusin à la fin des années 1990 est toujours d'actualité. Selon eux, les nouveaux médias remédient de façons multiples ceux qui les ont précédés en récupérant et en remodelant certains éléments significatifs appartenant à ceux-ci (Bolter et Grusin 1999, p. 45). C'est ce qui se produit avec les jeux vidéo, qui intègrent des composantes provenant des autres médias, particulièrement du cinéma. À terme, la remédiatisation n'est cependant pas unilatérale et peut fonctionner par voie inverse, c'est-à-dire que l'art cinématographique peut s'approvisionner dans celui vidéoludique (Bolter et Grusin 1999, p. 147). Plusieurs études se sont intéressées à l'influence des jeux vidéo sur le cinéma contemporain (contenus, structures narratives, thèmes, esthétique, adaptations, etc.) (voir Baczkowski 2003, Picard 2009 et Perron et Picard à paraître 2016 pour plus de détails). Or, c'est surtout sur les liens inverses que portent encore aujourd'hui

² L'article d'Arsenault et de Perron précédemment abordé provient d'ailleurs de ce *G|A|M|E*.

la majorité des recherches, que ce soit sur les films-jeux (Perron et Therrien 2007, p. 397), les adaptations d'œuvres cinématographiques en jeux (Blanchet 2009; Rauscher 2015a) ou encore, les jeux vidéo intégrant des structures et des conventions narratives et/ou des éléments audiovisuels cinématographiques (Perron et Picard à paraître 2016, p. 9). Ce dernier aspect est devenu particulièrement visible avec l'évolution des graphismes. Certains chercheurs ont alors appliqué les théories du langage et de la mise en scène cinématographiques en jeu vidéo (Roux-Girard 2008, p. 349), que ce soit pour analyser et comprendre les cinématiques (ces « séquences animées non interactives » [Perron et Therrien 2009, p. 1-2]) (Howells 2002), ou pour se pencher plus précisément sur les phases de jeu. Un bon exemple pour illustrer cela est le point de vue, concept étudié au cinéma, mais employé et appliqué en études vidéoludiques.

Le point de vue en jeu vidéo³ permet de représenter le monde vidéoludique à l'écran et de rendre ainsi l'espace virtuel des jeux visible au joueur (Beil 2015, p. 125). Il s'agit du regard que porte l'utilisateur sur l'action, souvent en lien avec l'avatar. C'est un élément important dans le *game design* puisqu'il guide directement la façon dont le joueur peut interagir avec l'environnement de l'œuvre. Plusieurs chercheurs ont étudié le point de vue en jeu vidéo (Michael Nitsche étant probablement le chef de file avec sa typologie [2008]). Cependant, comme il sera démontré dans le chapitre 1 de ce mémoire, ces théories sont encore peu approfondies dans le champ des études vidéoludiques (beaucoup de précisions et de distinctions doivent encore être soulignées), comparées au point de vue cinématographique, dont les

³ Le terme « perspective » est souvent utilisé en jeu vidéo, surtout dans les études anglophones (voir Adams 2010; Egenfeldt-Nielsen et al. 2008; Sharp 2014, par exemple), mais ne sera pas employé dans ce mémoire pour éviter toute confusion avec la même notion employée en art pictural (mais aussi en études vidéoludiques) pour désigner le système de représentation tridimensionnelle sur une surface plane.

recherches menées par François Jost (1990), André Gardies (1993), Joël Magny (2001) et Pierre Beylot (2005) sont plus abouties. Le but principal de ce mémoire est de cerner les lacunes théoriques sur le point de vue vidéoludique et tenter de les pallier. Pour ce faire, cette recherche présentera une nouvelle typologie des points de vue dans les jeux vidéo. La deux premières parties du titre de ce mémoire (« L’ocularisation vidéoludique » et « une typologie des points de vue ») font justement état de cet aspect. En effet, tout comme François Jost qui a développé une typologie des points de vue visuels cinématographiques (qu’il a qualifié d’ocularisation⁴) (1987; 1990), l’objectif est justement d’instaurer dans les études vidéoludiques une théorie qui s’en inspire sous forme de classification également. Ensuite, la troisième partie du titre (« à l’intérieur des phases interactives ») signifie que l’étude se limitera aux séquences de jeu impliquant une interactivité explicite. Ce type d’interaction, conceptualisé par Eric Zimmerman, caractérise les interventions directes du joueur sur le jeu face aux informations envoyées par le dispositif, qui s’adapte à son tour aux actions de l’utilisateur (2004, p. 158-159). Les cinématiques et les séquences textuelles, ne proposant pas d’interactivité explicite, seront exclues de l’analyse. Finalement, la dernière partie du titre de ce mémoire (« dans les jeux vidéo tridimensionnels ») signifie que l’étude portera presque entièrement sur les jeux en trois dimensions (trois axes mathématiques et impliquant un moteur 3D).⁵ La représentation tridimensionnelle en temps réel existe en jeu vidéo depuis le début des années 1980, que ce soit sous forme de graphismes vectoriels ou de polygones, mais selon Mark J. P. Wolf, il a fallu attendre une autre décennie avant que la puissance de calcul des ordinateurs et des consoles

⁴ Le concept d’ocularisation sera plus spécifiquement abordé dans le chapitre 1.

⁵ Ce mémoire exclura le plus possible les œuvres en deux dimensions simulant de faux effets tridimensionnels (suggérant un axe des Z) grâce à des techniques illusoires comme la perspective linéaire, le dégradé de textures, la projection axonométrique, le défilement parallaxe, les sprites extensibles et l’imagerie tridimensionnelle prérendue (pour plus de détails sur ces procédés, voir Wolf 2008, p. 152-160).

permettent de représenter des mondes visuellement riches (plus de polygones) et que les jeux en 3D deviennent en quelque sorte la « norme » industrielle (2008, p. 163-164). L'analyse se limitera ainsi presque uniquement aux œuvres tridimensionnelles parues à partir de 1995, année de lancement de la PlayStation en sol nord-américain. Finalement, tout au long de cette recherche, deux axes seront privilégiés. Tout d'abord, les principaux aspects esthétiques des points de vue seront cernés et évalués, bien souvent en mobilisant certains outils cinématographiques pertinents. Or, se pencher seulement sur cet angle limiterait la portée de ce mémoire. Les points de vue vidéoludiques doivent aussi être compris selon leurs capacités propres, c'est-à-dire leurs fonctionnalités, qui permettent de faciliter l'interactivité du joueur dans le monde des jeux. Le sujet et les principaux éléments à prendre en considération ont été présentés. Il ne reste plus qu'à résumer chacun des chapitres et la réflexion pourra ensuite commencer.

Avant de présenter la typologie de l'ocularisation vidéoludique, il est important d'examiner les écrits pertinents en lien avec le sujet abordé. C'est ce que fera le premier chapitre de ce mémoire. La revue de littérature permettra d'introduire, de résumer, d'analyser et de problématiser les recherches ayant déjà été menées dans le domaine à l'étude. Puisque le sujet du mémoire est axé vers l'aspect visuel des jeux vidéo, un rapide survol des notions d'image et d'esthétique sera fait. La peinture et plus particulièrement le cinéma seront abordés. Il est pertinent de s'intéresser aux études cinématographiques, car la notion de point de vue a été préalablement bien abordée dans ce milieu par des chercheurs importants comme François Jost. Cela dit, il ne faut pas se limiter qu'à ce champ puisque des éléments uniques au domaine du jeu vidéo pourraient être oubliés. Une large partie de ce chapitre sera donc consacrée aux études

vidéoludiques portant sur le point de vue. Les réflexions provenant de chercheurs comme Jay David Bolter, Steven Poole, Geoff King, Tanya Krzywinska, Ernest Adams et surtout, Laurie N. Taylor, Virginie Flawinne, Dominic Arsenault et Michael Nitsche (ce dernier étant toujours la référence dans le domaine) seront survolées, résumées et questionnées. Bien qu'elles soient pertinentes, ces recherches ne sont toutefois pas complètes ou optimales pour plusieurs raisons qui seront abordées. C'est le constat qui sera d'ailleurs fait lors de la formulation de la problématique qui conclura ce chapitre et qui précisera le sujet de ce mémoire.

Après la revue de littérature, le deuxième chapitre de ce mémoire introduira la typologie de l'ocularisation vidéoludique. Les principaux éléments à prendre en considération seront tout d'abord exposés afin d'éviter qu'il y ait des redites tout au long des chapitres subséquents. Le concept de caméra virtuelle, remobilisé à plusieurs reprises durant le mémoire, sera défini et expliqué. Ensuite, la limitation fonctionnelle des points de vue en jeu vidéo sera abordée. Puisque les œuvres vidéoludiques doivent offrir une expérience interactive optimale au joueur, la caméra virtuelle se trouve à être limitée dans sa représentation. Cela a pour effet de standardiser les points de vue et par conséquent, de faciliter la création d'une typologie. Cependant, ce n'est pas parce qu'ils sont moins variés qu'au cinéma qu'ils ne se sont pas complexifiés avec le développement technologique du médium vidéoludique et ainsi, une partie du deuxième chapitre traitera de l'évolution à prendre en considération. Par la suite, le contrôle de la caméra par le joueur dans certaines œuvres, aspect spécifique du jeu vidéo par rapport aux autres arts, sera abordé pour comprendre les incidences esthétiques derrière cela. Il sera question de la notion d'auteurisme qui se trouve en quelque sorte chamboulée, car l'utilisateur dirige son regard sur ce qu'il désire voir. Finalement, le chapitre se conclura en présentant le schéma de la

typologie. La première division de celle-ci, qui a trait à l'ancrage à un avatar ou non, sera abordée, ce qui permettra d'introduire les trois principaux points de vue de ce mémoire, ayant chacun leur chapitre : première personne, troisième personne et positionné (non ancré).

Le premier point de vue ancré abordé dans la typologie est celui à la première personne (la vision du personnage est représentée le plus fidèlement possible à l'écran). Dans le chapitre 3, il sera tout d'abord défini avant que les différents types de marques de subjectivité suggérant le regard de l'avatar soient énoncés. La présence d'un objet à l'avant-plan, la vision au sein d'un appareil (lentille d'un fusil de précision, longue-vue, jumelle, casque de vision nocturne et/ou thermique, appareil photo, etc.), la déformation de la vue et les marques de corporalité (présence d'une partie du corps à l'écran, tremblement de la caméra virtuelle, etc.) sont tous des éléments qui seront analysés. Par la suite, le point de vue à la première personne mobile sera présenté et surtout, ses quatre modalités de contrôle par le joueur seront exposées et décortiquées : entièrement contrôlé, contrôle limité aux déplacements de l'avatar, contrôle limité à la rotation et non contrôlé. Finalement, ce troisième chapitre se conclura en présentant la caméra subjective immobile (fixe).

Le deuxième point de vue ancré présenté dans la typologie est celui à la troisième personne (l'avatar est représenté à l'écran). Le quatrième chapitre commencera tout d'abord par définir rapidement ses caractéristiques. Par la suite, ses quatre différents sous-types, qui ont trait à son positionnement, seront éclaircis et analysés (le point de vue à la troisième personne est celui avec le plus de sous-catégories dans la typologie et conséquemment, le chapitre 4 est le plus long de ce mémoire). La caméra en chasse suit les mouvements de l'avatar à sa hauteur. Ensuite,

le point de vue en surplomb représente le personnage et l'environnement de manière surélevée. La caméra latérale affiche quant à elle le monde vidéoludique de profil. Enfin, le point de vue prédéfini sans positionnement précis est orienté par le jeu et sa position dans l'environnement est en constante variation et ainsi, imprécise. Par son caractère flou, ce type de caméra est celui qui est le plus longuement analysé dans le chapitre. Pour chacun des quatre sous-types du point de vue à la troisième personne précédemment nommés, leurs différentes modalités de mobilité (mobile et immobile) et de contrôle par le joueur (contrôlé, non contrôlé et possibilité de contrôle) seront exposées. Finalement, une courte réflexion sur le point de vue à la deuxième personne (les événements sont présentés à travers le regard d'un personnage autre que l'avatar) permettra de clore le chapitre. Il sera argumenté qu'il s'agit d'une représentation à la troisième personne où des marques de subjectivité de personnages non contrôlés sont ajoutées pour agrémenter l'affichage visuel.

Le cinquième et ultime chapitre portera sur la dernière portion de la typologie de l'ocularisation vidéoludique : le point de vue positionné (non ancré), qui ne cible aucun avatar précis. Cette forme de représentation, qui n'est ni à la première, ni à la troisième personne, et qui est moins discutée dans les études vidéoludiques, sera tout d'abord présentée. Le concept d'omniscience et la vue en surplomb seront abordés. Par la suite, ses deux types de mobilité (mobile et immobile) seront analysés. Lorsqu'il y a des mouvements de caméra qui s'opèrent, ceux-ci sont la plupart du temps contrôlés librement par le joueur, qui peut déplacer le point de vue au-dessus de l'environnement, le rapprocher ou l'éloigner du sol, le faire pivoter ou modifier son angle. Il sera aussi mentionné que la mobilité de la représentation peut être non dirigée par l'utilisateur (prédéfinie) ou encore, mixte, c'est-à-dire qu'il peut y avoir accès lorsqu'il le désire

ou que seulement certaines manipulations peuvent lui être offertes. Il sera toutefois précisé que dans les deux cas, des exemples précis sont difficiles à trouver. Enfin, il sera question du point de vue positionné immobile (fixe). Au terme de ce chapitre, la typologie aura été présentée dans son entièreté.

Chapitre 1 : Vers une typologie

de l'ocularisation vidéoludique

Avant de proposer une typologie de l'ocularisation vidéoludique, il est important de faire état de la question en présentant le corpus académique constitutif de ce mémoire. Ainsi, ce premier chapitre est conçu pour résumer, analyser et problématiser les principales recherches portant sur le point de vue en jeu vidéo, mais aussi en cinéma. Il est pertinent de répertorier ce qui a été théorisé dans les études cinématographiques, car certains concepts peuvent s'avérer utiles et applicables au domaine vidéoludique. Ainsi, après un court préambule sur le rôle de l'image, la notion de point de vue au cinéma sera résumée et abordée en mettant principalement l'accent sur les études de l'ocularisation menées par François Jost. Ensuite, le point de vue vidéoludique sera plus spécifiquement étudié et questionné à partir d'auteurs importants incluant Michael Nitsche. Une fois cette revue de littérature terminée, la problématique de recherche pourra finalement être formulée.

1.1. L'image

Selon les livres d'histoire, les premières représentations visuelles de l'Homme (des dessins sur des rochers) remontent à une époque aussi éloignée que la période paléolithique (Joly 1994, p. 11-12). Or, encore aujourd'hui, selon Martine Joly, le mot « image » est très difficile à définir : « Le terme d'image est tellement utilisé, avec toutes sortes de significations sans lien apparent, qu'il semble très difficile d'en donner une définition simple, qui en recouvre tous les emplois » (1994, p. 8). En effet, il en existe plusieurs types (faites à la main ou informatiquement, simples ou en séries, immobiles ou en mouvement, etc.) et elles ont des

usages multiples (expression, communication, etc.) qui évoluent dans le temps (Joly 1994, p. 117). Leur décryptage et leur interprétation deviennent alors toujours de plus en plus complexes. Plusieurs conventions et spécificités culturelles et historiques doivent de plus entrer en ligne de compte durant leur analyse (Joly 1994, p. 6, 117). Finalement, les champs d'études pour analyser les différents types d'images sont multiples et diversifiés : la biologie et la physiologie de la perception, la psychologie, l'anthropologie, l'histoire et surtout, de manière plus importante pour ce mémoire, l'art et l'esthétique.⁶

1.1.1. L'image en art (esthétique et peinture)

Comme il a été mentionné précédemment, l'image a bien des fonctions et l'une de celles-ci, très importante, relève du monde de l'art. Le terme « esthétique⁷ », développé par le philosophe Alexander Gottlieb Baumgarten au milieu du 18^e siècle, est le plus souvent employé pour cerner « les sensations produites par l'œuvre d'art » (Aumont 2011, p. 187-188). Le concept a ensuite évolué au cours du 19^e siècle pour symboliser la source spécifique du plaisir lié à la contemplation des œuvres : le Beau. Plusieurs écrits remettront cependant en question le critère de la beauté absolue à partir du 20^e siècle (Aumont 2011, p. 188-189). Le domaine de l'esthétique a aujourd'hui évolué et demeure encore un champ très actif. L'analyse de l'image artistique regorge d'ailleurs d'outils d'analyse et d'interprétation importants pour faire ressortir l'expression, le style, le sens et la narration des œuvres (Aumont 2011, p. 233-257). Plusieurs de ces éléments peuvent être employés dans l'étude des arts visuels contemporains, notamment le cinéma et le jeu vidéo.

⁶ Pour plus de détails concernant ces différents champs d'analyse de l'image, voir Aumont 2011.

⁷ « Esthétique » provient du mot grec *aisthesis* signifiant « sensation » (Aumont 2011, p. 187-188).

1.1.2. L'image au cinéma

Dans son ouvrage *L'image* (2011), Jacques Aumont se questionne sur « la spécificité des différents arts » et sur leurs « lois esthétiques particulières » (p. 189). Selon lui, le discours esthétique doit être adapté aux nouvelles formes et pratiques artistiques comme la photographie, la vidéo et le cinéma (Aumont 2011, p. 189-190).⁸ L'art cinématographique est une expérience audiovisuelle hétérogène comportant cinq matières de l'expression bien connues dans les études sur le média en question : l'image, les mentions écrites, la parole, la musique et le bruit. Or, selon André Gardies, ces signes filmiques n'ont toutefois pas tous la même valeur (1993, p. 16). Seule l'image serait obligatoire et les quatre autres matériaux langagiers seraient facultatifs (Gardies 1993, p. 16) : « La fonction principale du cinéma réside donc dans la nécessité qu'il a de montrer, de donner à voir et au besoin de donner à entendre » (Gardies 1993, p. 10).⁹ Dans ce sens, il n'est pas surprenant que l'image en mouvement soit la matière la plus souvent abordée dans les ouvrages sur le cinéma. Une quantité importante de livres portent sur la technicité visuelle de la production filmique (réalisation, composition de plans, etc.) (voir par exemple Bowen et Thomspson 2013; Vineyard 2004; Ward [1996] 2002) et l'image a aussi été théorisée par des chercheurs bien connus comme Jacques Aumont et David Bordwell. Ce dernier, dans le célèbre ouvrage *Film Art: An Introduction* ([1979] 2008) consacre deux chapitres complets à deux composantes visuelles centrales au cinéma. Il aborde tout d'abord la mise en scène cinématographique (chapitre 4), inspirée du théâtre, et destinée aux décors, à l'éclairage, aux costumes, aux maquillages, au jeu des acteurs, etc. (Bordwell [1979] 2008, p. 112). Ensuite, dans le cinquième chapitre, il décrit la cinématographie, issue plutôt d'une tradition

⁸ Jacques Aumont ne mentionne pas le jeu vidéo, mais bien évidemment, cette réflexion pourrait s'y appliquer.

⁹ Le film *So Is This* (Michael Snow, 1983), composé entièrement de mentions écrites, est en quelque sorte l'exception qui confirme la règle.

photographique (mais aussi picturale) et étant liée par exemple au cadrage, à la tonalité, à la perspective, à l'angle, à la hauteur et à la distance des plans cinématographiques (Bordwell [1979] 2008, p. 162). L'image a été abondamment traitée au cinéma. Avant de passer au jeu vidéo, il faut rendre compte d'une composante plus spécifique et cardinale pour l'élaboration de ce mémoire : la notion de point de vue.

1.2. Le point de vue cinématographique

Comme l'ont démontré plusieurs narratologues cinématographiques, le récit filmique n'est pas déterminé que par le langage verbal (Gardies 1993, p. 10). Les informations narratives peuvent être présentées au spectateur par d'autres canaux, qu'ils soient visuels ou sonores. C'est ici que la notion de point de vue entre en ligne de compte. Ce concept a été traité à maintes reprises dans le domaine du cinéma. Inspiré des études littéraires, il a su s'en démarquer et plusieurs typologies adaptées au récit audiovisuel cinématographique ont été mises de l'avant par bon nombre de chercheurs et sont encore aujourd'hui pertinentes. Le chercheur américain Edward Branigan s'y était déjà intéressé dans les années 1980 (voir 1984), mais dans les études francophones, c'est surtout François Jost qui est un précurseur dans le domaine.

Dans le chapitre 6 de l'ouvrage narratologique *Le récit cinématographique* (1990), écrit en collaboration avec André Gaudreault, François Jost reprend certains concepts mis en place quelques années auparavant dans son ouvrage *L'œil-caméra* (1987) et fait la distinction entre deux types de point de vue au cinéma : le cognitif et le perceptif (1990, p. 130). Cela permet de

différencier le savoir et le voir¹⁰ et le chercheur français propose ainsi une nouvelle nomenclature pour éviter toute confusion (Jost 1990, p. 129). Pour analyser le point de vue cognitif, Jost s'inspire des études littéraires menées par Tzvetan Todorov (1966) et plus précisément par Gérard Genette (1972) (Jost 1990, p. 128-129). Il reprend d'ailleurs le terme « focalisation » mis de l'avant par ce dernier. Il s'agit de la relation « de savoir entre le narrateur et ses personnages » (Jost 1990, p. 129) et elle se divise en trois : la focalisation interne (le récit est limité à ce que sait le personnage), externe (le savoir du spectateur est plus restreint que celui du personnage) et spectatorielle (le spectateur jouit d'un avantage cognitif sur les personnages) (Jost 1990, p. 138-141).

Le point de vue visuel est quant à lui caractérisé par le terme « ocularisation ». Il s'agit de « la relation entre ce que la caméra *montre* et ce que le personnage est *censé voir* » (Jost 1990, p. 130). Jost a développé une typologie de l'ocularisation qui se divise en quatre parties. Tout d'abord, il y a l'ocularisation interne primaire. Il s'agit du point de vue subjectif du personnage : il y a un lien immédiat entre ce que le spectateur et le personnage voient, une véritable analogie est créée par des marques de subjectivité (déformation de l'image, présence d'un cache, représentation d'une partie du corps en avant-plan, tremblement de la caméra, etc.) (Jost 1990, p. 131-133). Ensuite, il y a l'ocularisation interne secondaire : la subjectivité de l'image est construite par une « contextualisation » cinématographique. L'exemple le plus connu est le raccord regard (Jost 1990, p. 133). L'ocularisation zéro a quant à elle lieu lorsque « l'image n'est vue par aucune instance intradiégétique », c'est-à-dire aucun personnage (Jost 1990,

¹⁰ François Jost parle aussi de « point de vue sonore » (auricularisation), mais ce concept ne sera pas décrit plus en précision dans ce mémoire (voir Jost 1990, p. 134-136, pour plus d'informations).

p. 133). Finalement, dans un rôle très narratif, Jost définit l'ocularisation spectatorielle, sous-catégorie de l'ocularisation zéro, où « le spectateur prend l'avantage sur le personnage par sa seule position (ou plutôt par celle que lui attribue la caméra) » (1990, p. 141). Les types de points de vue visuels, contrôlant le savoir spectatorial, peuvent donc créer toutes sortes d'effets narratifs.

L'ocularisation est un concept de base pour l'étude des points de vue visuels cinématographiques. François Jost a développé une typologie de l'ocularisation claire, précise et surtout, bien exemplifiée grâce à une historiographie approfondie. D'autres chercheurs français ont par la suite poursuivi, retravaillé et agrémenté ses études pour en faire une analyse plus détaillée. André Gardies utilise le terme « monstration », plutôt qu'« ocularisation ». Selon lui, le concept mis de l'avant par François Jost se situe trop du côté de la vue, alors que le cinéma est un art du montré (Gardies 1993, p. 104). Outre cette distinction, la typologie de Gardies est semblable à celle de son homologue. La monstration interne est l'équivalent de l'ocularisation interne (Gardies ajoute cependant la vue semi-subjective où le spectateur voit ce que regarde le personnage, tout en apercevant celui-ci) (1993, p. 104-105). La monstration externe est quant à elle similaire à l'ocularisation zéro. Gardies applique tout de même deux distinctions. D'un côté, il y a la « monstration externe (à énonciation) masquée », où le spectateur a « un point de vue optimum sur le monde diégétique » (Gardies 1993, p. 105) (l'équivalent de l'ocularisation spectatorielle) tandis que de l'autre, il y a la « monstration externe (à énonciation) marquée », où le visionneur est « alors en situation de véritable extériorité », « en marge du monde diégétique » (Gardies 1993, p. 106). Cette dernière catégorie ne se trouve pas dans la théorie de Jost. De son côté, Joël Magny utilise les termes plan subjectif et plan neutre (ou objectif) pour

signifier, dans l'ordre, l'ocularisation interne et l'ocularisation zéro (2002, p. 59-60). Tout comme André Gardies, il emploie le concept de plan semi-subjectif (Magny 2002, p. 62). Pierre Beylot mobilise quant à lui le point de vue subjectif, le raccord subjectif et le point de vue externe pour caractériser dans l'ordre l'ocularisation interne primaire, l'ocularisation interne secondaire et l'ocularisation zéro (2005, p. 189-199).

Pour ce mémoire, il est intéressant d'élargir les recherches à ce qui s'est fait en cinéma, car cela permet de cibler les concepts cinématographiques pertinents à la compréhension du sujet de recherche. Cependant, ces approches théoriques ont aussi leurs limites lorsque vient le temps de les confronter aux œuvres vidéoludiques et à leurs traits significatifs. Il devient primordial d'examiner les études en jeu vidéo pour s'assurer que les notions théoriques et analytiques purement vidéoludiques ne soient pas oubliées. Les théories sur le point de vue visuel au cinéma sont très bien construites, mais qu'en est-il en jeu vidéo? C'est la question à laquelle tentera de répondre la prochaine partie.

1.3. Le point de vue vidéoludique

L'analyse de l'image est tout aussi importante dans les études vidéoludiques que cinématographiques. Or, si la notion de point de vue visuel en cinéma a été bien développée, force est d'admettre que son équivalent en jeu vidéo mérite encore beaucoup de précisions. Le point de vue vidéoludique représente la façon dont le joueur a accès visuellement au monde du jeu durant les phases interactives. Sa conception théorique est beaucoup moins axée vers les études narratologiques qu'en cinéma. Les typologies dans les recherches actuelles sont plutôt orientées vers l'incarnation du joueur par rapport à l'avatar. Il est question ici de la célèbre

opposition entre la première personne (le point de vue du joueur est le même que celui du personnage) et la troisième personne (l'avatar est représenté à l'écran).

Les premiers écrits sur le point de vue vidéoludique remontent aux années 1990. Dès 1997, Jay David Bolter, chercheur bien connu dans le champ des études intermédiales du jeu vidéo, s'est intéressé au sujet dans un article intitulé « Digital media and cinematic point of view ». Son analyse est d'abord centrée sur les premiers casques de réalité virtuelle et sur leurs qualités immersives, mais il applique par la suite ses propos aux jeux vidéo. Son approche est inspirée par le monde du cinéma, qui, selon lui, influence profondément la façon dont nous comprenons la représentation visuelle des environnements virtuels vidéoludiques. Surtout, Bolter reconnaît que les jeux vidéo intègrent aussi des composantes spécifiques propres. Il se réfère ici au contrôle du point de vue par le joueur, qui remet en cause le concept d'auteurisme cinématographique : au cinéma, le réalisateur choisit les plans de caméra et le rendu final, tandis que dans les jeux vidéo, c'est plutôt le joueur qui contrôle, dans une certaine mesure, la représentation graphique, selon les mouvements qu'il applique à son avatar ou encore, par son contrôle direct sur la caméra virtuelle (Bolter 1997). Il est intéressant d'examiner la vision qu'avait Jay David Bolter sur le média vidéoludique en pleine effervescence. Cependant, ses analyses au sein de cet article sont peu abouties et surtout un peu dépassées, ne serait-ce que par les termes très peu utilisés de nos jours qu'il emploie pour définir le jeu vidéo : « interactive digital games », « interactive computer graphics », « interactive digital technologies », « hyperfilm », etc. (Bolter 1997).

Depuis l'article de Bolter, près de 20 ans se sont écoulés, mais encore aujourd'hui, bien peu de discussions et d'études vont au-delà de la différenciation entre la première et la troisième personne.¹¹ Dans son ouvrage historique *Trigger Happy* (2001), Steven Poole présente certaines distinctions dans son chapitre intitulé « Camera Obscura » (p. 78-85). Il distingue les caméras en chasse (derrière l'avatar), en poursuite (un peu au-dessus du personnage), à l'épaule, aérienne et dans le cockpit (Poole 2001, p. 79). Cependant, l'auteur ne définit pas ces catégories en profondeur, ne leur consacrant qu'une seule page. En 2002, est paru l'ouvrage collectif *ScreenPlay : Cinema/videogames/interfaces* (King et Krzywinska), axé sur l'intermédialité entre le cinéma et le jeu vidéo. Or, aucun des chapitres ne porte spécifiquement sur les points de vue.¹² Seule l'introduction écrite par Geoff King et Tanya Krzywinska traite du sujet, et ce, en moins de trois pages (2002a, p. 12-14). Ce chapitre introductif tente d'énumérer sommairement les points de comparaison entre le cinéma et le jeu vidéo (cinématiques, industrie, etc.) et les auteurs ne font que décrire les points de vue à la première et à la troisième personne, en ajoutant seulement deux sous-catégories : la caméra préendue ou prédéterminée (très cinématographique) et le plan aérien (peu cinématographique) (King et Krzywinska 2002a, p. 12-14). Les mêmes éléments sont repris par les auteurs dans l'acte de colloque « Computer games/cinema/interfaces » (2002), encore une fois, de façon brève (moins de deux pages) (King et Krzywinska 2002b, p. 143-144).

¹¹ Le point de vue à la première personne a été considérablement plus étudié que son homologue, principalement à cause d'un genre bien connu en jeu vidéo : le jeu de tir à la première personne (« first person shooter »). Les analyses pullulent que ce soit sur le point de vue cinématographique (Galloway 2006), l'histoire (Therrien 2015), la narration (Bryce et Rutter 2002), l'immersion (Charlton *et al.* 2011; Lindley et Nacke 2009), la cognition (Kearney 2005), l'avatar (Hitchens 2011), le *level design* (Hullett 2012) ou l'interface (Fagerholt et Lorentzon 2009). Un ouvrage collectif a aussi été publié (Call *et al.* 2012).

¹² Le point de vue à la première personne n'est mentionné que pour analyser les jeux de tir à la première personne, dans deux chapitres (Bryce et Rutter 2002; Morris 2002).

Depuis *ScreenPlay*, les études intermédiales entre le cinéma et le jeu vidéo se sont poursuivies. En 2009 est paru un article nommé « De la “sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT” à *Gears of War*, ou comment l’image vidéoludique est devenue plus cinématographique », écrit par Bernard Perron et Carl Therrien et portant sur « l’évolution de l’image vidéoludique » et « sur les ambitions cinématographiques des concepteurs de jeux vidéo » actuels (p. 1). La dernière partie intitulée « Filmer l’univers vidéoludique » (Perron et Therrien 2009, p. 7-10) s’intéresse à « l’intégration de plus en plus importante de la caméra virtuelle dans l’expérience du jeu » (Perron et Therrien 2009, p. 1). De manière très intéressante pour ce mémoire (surtout pour le chapitre 4), cette section traite des points de vue mobiles et libres des jeux tridimensionnels (Perron et Therrien 2009, p. 8). Or, si un filon à investir en profondeur était particulièrement visible, l’article bifurque vers le paradoxe de la matérialité de la caméra virtuelle, rendue possible par certains effets visuels dans des jeux récents (reflets de lumière dans la lentille, eau dans l’objectif, floue, vibration, etc.) (Perron et Therrien 2009, p. 8-9). La réflexion est pertinente, mais moins intéressante pour ce mémoire. De son côté, le catalogue de l’exposition *Films and Games: Interactions* (2015) recèle plusieurs textes pertinents et originaux sur les similarités et les influences entre le cinéma et le jeu vidéo. Un de ceux-ci, écrit par Benjamin Beil et intitulé « Point of View and Virtual Camera », reprend et présente la nomenclature mise de l’avant par Britta Neitzel : les points de vue subjectif (première personne), semi-subjectif (troisième personne) et objectif (sans point focal sur un avatar) (Beil 2015, p. 126). Ensuite, l’auteur analyse de façon générale le point de vue à la première personne (Beil 2015, p. 126-127) et finalement, comme Bernard Perron et Carl Therrien dans l’article précédemment mentionné, il s’intéresse à la matérialité de la caméra et sur les défauts de

l'image : grain, saleté, collure, surexposition, etc. (Beil 2015, p. 129-130). Bien que le terme « point de vue » soit présent dans le titre du chapitre, l'analyse demeure très superficielle et le lecteur voulant en apprendre un peu plus sur le sujet reste sur sa faim.

Des ouvrages généraux sur le jeu vidéo, en dehors de considérations cinématographiques, ont aussi abordé la notion de point de vue. Dans une courte section du livre *Understanding Video Games* (2008) (p. 107-111), Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca opposent encore une fois la première à la troisième personne : « [...] all video games employ either a first- or a third-person perspective [...] (p. 107) » Ils affirment d'ailleurs que les jeux de stratégie en temps réel et de gestion (souvent à vol d'oiseau ou en perspective isométrique) sont à classer à la troisième personne (Egenfeldt-Nielsen *et al.* 2008, p. 107), ce qui n'est pas véritablement le cas. Il sera mentionné dans le chapitre 5 de ce mémoire que ces genres sont plutôt, la plupart du temps, non ancrés, c'est-à-dire qu'ils ne sont ni à la première, ni à la troisième personne.

Dans une optique orientée vers le *game design*, Ernest Adams a aussi étudié la notion de point de vue. Dans son ouvrage *Fundamentals of Game Design* (2010), il aborde les raisons d'opter pour certains modèles de caméra (cadrage et mouvement) plutôt que d'autres. Il décrit par exemple, dans un but fonctionnel, les avantages et les désavantages de la première personne (Adams 2010, p. 216-217) et il présente une typologie de la troisième personne constituée de la caméra sensible au contexte (contrôlée par le jeu), la perspective en surplomb, la perspective isométrique et la caméra mobile-libre (« free-roaming camera ») (Adams 2010, p. 218-221). Cette dernière est mieux adaptée aux jeux 3D aériens et permet au joueur de zoomer et de

changer d'angle de vue. Un peu plus loin dans le même ouvrage, Adams décrit les points de vue les plus appropriés pour les différents genres vidéoludiques. Les réflexions du *game designer* sont pertinentes, mais touchent un peu trop au caractère technique de la production vidéoludique et ce volet ne constitue pas le cœur de ce mémoire.

L'un des articles les plus intéressants sur le sujet a été rédigé par Dominic Arsenault, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle et s'intitule « The Game FAVR » (2015). Le but des chercheurs était de développer un vocabulaire et une terminologie communs et unifiés pour discuter de la représentation visuelle vidéoludique (Arsenault *et al.*, p. 88-89). Le modèle d'analyse de l'image, que les auteurs appellent « mode visuel », se divise en quatre sections : la composition, l'ocularisation, les mécanismes de cadrage et l'analyse des plans (niveaux/couches) (voir la Figure 21 de l'annexe 1) (Arsenault *et al.* 2015, p. 101-102). Ce sont les éléments deux et trois (ocularisation et mécanismes de cadrage) qui se révéleront les plus importants pour cette analyse.¹³ Concernant l'ocularisation, les chercheurs reprennent le concept de point de vue visuel mis de l'avant par François Jost, mais le modifient pour qu'il s'applique aux jeux vidéo (voir la Figure 22 de l'annexe 1) (Arsenault *et al.* 2015, p. 105). Les auteurs distinguent tout d'abord les ocularisations interne et externe. L'ocularisation interne inclut les ocularisations primaire (première personne) et secondaire (à l'épaule) (Arsenault *et al.* 2015, p. 108-109) tandis que l'ocularisation externe est quant à elle séparée en ocularisations zéro et spectatorielle/joueur. En ocularisation zéro, la caméra est transparente, c'est-à-dire qu'elle est soit fixe ou pré-rendue sous forme de cinématique (mimétique) ou encore, elle subit des

¹³ Pour plus d'informations concernant la composition et l'analyse des plans (niveaux/couches), voir Arsenault *et al.* 2015, p. 103-105, 111-116.

mouvements légers et réguliers (contrôlés par le joueur) ou est abstraite (son existence ou sa position dans l'environnement de jeu importent peu) (ergodique) (Arsenault *et al.* 2015, p. 106-108). L'ocularisation spectatorielle est quant à elle énonciative, c'est-à-dire qu'elle est clairement orientée vers le joueur sous forme intradiégétique (tangible) ou extradiégétique (menus, interfaces, cartes, etc.) (intangible) (Arsenault *et al.* 2015, p. 105-106).¹⁴ Ensuite, de façon parallèle, les trois auteurs abordent les mécanismes de cadrage. Ils se concentrent tout d'abord sur l'ancrage, qui fixe la position du point de vue soit sur un avatar (subjectif), sur plusieurs personnages (intersubjectifs), sur un environnement (objectif) ou sur rien en particulier (sans ancrage). Ils développent aussi quatre types de mobilité de la caméra : non restreinte (offerte directement au joueur), connectée (dépendante de l'avatar), autoritaire (imposée par le jeu) ou immobile (fixe) (Arsenault *et al.* 2015, p. 110-111). Ces différents types seront repris tout au long de ce mémoire.

Quelques mémoires et thèses ont été rédigés sur la question et il est important d'en faire état. Dans le chapitre 5 de sa thèse (2010), Carl Therrien évoque brièvement l'ocularisation vidéoludique dans une section d'une dizaine de pages intitulée « Voir mieux » (p. 129-139), qui porte sur la vision idéalisée en jeu vidéo. Cependant, ce sont surtout deux mémoires précis qui ont traité spécifiquement des points de vue. Tout d'abord, Laurie N. Taylor, dans son très court mémoire (moins de 40 pages) qui a pour titre *Video games: Perspective, point-of-view, and immersion* (2002), propose une très simple typologie : la première personne, la troisième personne, la troisième personne en chasse (point de vue poursuivant l'avatar et recadrant ses

¹⁴ Les distinctions que font les auteurs au niveau de l'ocularisation externe ne seront presque pas abordées dans le cadre de ce mémoire, qui se penchera principalement sur l'ancrage, le déplacement et le contrôle des points de vue.

moindres déplacements), la vue en surplomb et finalement, le point de vue isométrique (p. 5). Surtout, Taylor s'intéresse au sentiment de présence offert par chacun de ces points de vue et à leurs influences sur l'impression d'incarnation d'un personnage et d'appartenance à un espace de jeu (2002, p. 24). Elle base son analyse sur les différentes expériences immersives qu'ils offrent (Taylor 2002, p. 5, 10). À contre-courant, elle affirme que le point de vue à la troisième personne offre une incarnation, une présence physique et une expérience plus riche que celui à la première personne puisque le joueur peut mieux percevoir la relation entre le personnage et l'espace (Taylor 2002, p. 27-28).¹⁵ Ainsi, bien que ce type de point de vue soit moins intuitif au niveau de la représentation visuelle, il est cependant beaucoup plus apte à permettre au joueur de percevoir l'environnement du jeu puisque son regard devient détaché de celui de l'avatar (cela permet une meilleure contextualisation) (Taylor 2002, p. 28-30). Le travail d'analyse rédigé par Laurie N. Taylor il y a près de 15 ans mériterait d'être actualisé. Cela dit, analyser les points de vue selon leurs attributs immersifs demeure très pertinent, mais le présent mémoire, comme il sera mentionné lors de l'élaboration de la problématique dans quelques pages, ne portera pas sur l'immersion, notion très complexe qui mériterait une étude plus approfondie à elle seule. Finalement, un peu plus récemment, Virginie Flawinne a rédigé un mémoire intitulé *L'œil Vidéoludique et le Nouveau Flâneur : Une analyse du point de vue et de son contrôle dans les jeux vidéo* (2007). Suite à une trop longue mise en contexte (elle définit le jeu, puis le jeu vidéo et ensuite les différents genres vidéoludiques durant près de 30 pages), elle aborde finalement son sujet d'étude : les points de vue. Au lieu d'utiliser le terme « ocularisation », elle

¹⁵ Souvent, la prise de vue à la première personne est considérée comme plus immersive puisqu'elle est plus intuitive et naturelle (le joueur voit exactement ce que le personnage perçoit) (voir par exemple Poole 2001) (Taylor 2002, p. 26).

développe plutôt le concept de mobilisation (tenant compte du mouvement de la caméra). Elle définit les mobilisations zéro (désincarnée et fixe), interne (première personne), périphérique (troisième personne avec contrôle ou non de la caméra), complète (un contrôle total sur la caméra), externe (en surplomb) et spectatorielle (dans les cinématiques) (Flawinne 2007, p. 44-45). Flawinne complète par la suite sa typologie en précisant les possibilités de contrôle du joueur : le POV (*point of view*) neutre et fixe, le POV tuteur (mouvements de caméra gérés par le moteur du jeu) et le POV libre (liberté de contrôle du joueur de la caméra) (2007, p. 74-75, 79). Ainsi, comme son titre l'indique, ce mémoire porte sur le développement de la caméra virtuelle interactive et de ce fait, sur le contrôle du point de vue par le joueur, maniabilité qui devient un élément de jouabilité et d'utilité central. Plus important encore, ce contrôle visuel permet à l'utilisateur de créer son propre rapport à l'univers de jeu. Pour illustrer cela, Flawinne applique le concept de flânerie, développé par Walter Benjamin (voir 1990), au jeu vidéo (2007, p. 7-8). Selon elle, le joueur, grâce au contrôle libre et optimal de la caméra, peut explorer, contempler et « examiner des détails de son environnement » (Flawinne 2007, p. 8). Cela est permis par l'« œil vidéoludique », soit une « mobilisation périphérique complète » de la caméra, permettant au joueur d'observer autre chose que son avatar (Flawinne 2007, p. 93). Flawinne prend comme corpus d'étude les jeux de rôle occidentaux qui, selon elle, sont le plus à même d'offrir la flânerie au joueur. L'angle d'étude de l'auteure est pertinent, mais se distingue du propos de ce mémoire, qui visera plutôt à élaborer une typologie des points de vue, ce qui n'était pas le but de la chercheuse.

Plusieurs sources, allant des années 1997 à 2015, ont été résumées et problématisées (pour un tableau récapitulatif des différentes typologies, voir la Figure 23 de l'annexe 2). Il est

maintenant venu le temps d'aborder les recherches les plus abouties sur le point de vue vidéoludique. Elles ont été menées par Michael Nitsche dans son ouvrage *Video Game Spaces* (2008). Dans le chapitre intitulé « Cinema and Game Spaces », il aborde l'influence cinématographique dans les œuvres vidéoludiques. Après avoir défini les fonctionnalités de la caméra virtuelle, il s'intéresse plus particulièrement aux points de vue dans les jeux vidéo commerciaux tridimensionnels et développe une typologie dans laquelle il distingue quatre principaux types d'orientation de la caméra à l'intérieur de ces œuvres (Nitsche 2008, p. 94). Tout d'abord, il y a le point de vue à la première personne (Nitsche 2008, p. 102). Ensuite, la caméra en chasse est ancrée derrière l'avatar (contrôlée ou non par le joueur) et en relation avec l'espace à explorer (Nitsche 2008, p. 96). La vue en surplomb est quant à elle positionnée au-dessus de l'environnement virtuel du jeu (Nitsche 2008, p. 99). Finalement, le cadrage prédéfini est préétabli selon les déplacements du personnage. Pour chacun des points de vue, Michael Nitsche fait un survol historique de leur évolution et surtout, il expose la façon dont ils ont évolué et se sont complexifiés pour devenir plus dynamiques avec le temps, selon différentes innovations (2008, p. 89).

Le cheminement analytique de Michael Nitsche est logique et méthodique. Il commence en énumérant des concepts cinématographiques, qu'il applique ensuite au jeu vidéo pour développer sa typologie des points de vue et finalement, faire un bref survol historique de ceux-ci, où il présente trois à quatre exemples types pour démontrer leur évolution. Nitsche est le premier théoricien à véritablement analyser en profondeur les points de vue dans les jeux vidéo et ainsi, il s'agit d'un chapitre de base pour l'analyse de ces derniers. Sa typologie est très pertinente et d'une très grande importance pour baliser ce qui a été exploré et ce qu'il reste à

développer. Cependant, son analyse n'est pas sans défauts. Beaucoup de notions ne sont pas analysées en profondeur. *Video Game Spaces* est un ouvrage vaste et ainsi, l'auteur a dû faire des choix. Aussi, ses définitions sont beaucoup trop larges. Par exemple, le terme « caméra en chasse » inclut tous les jeux avec une caméra fixée derrière le personnage comme *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) et *Dead Space* (Visceral Games, 2008) et ceux avec une caméra interactive et rotative à 360° autour de l'avatar comme dans la série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016). Aussi, plusieurs œuvres sont difficilement classables selon sa typologie. La caméra virtuelle dans *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) semble à mi-chemin entre la caméra en chasse, la vue en surplomb et le cadrage prédéfini. La catégorisation de Nitsche est donc problématique.

1.4. Formulation de la problématique

Après avoir fait une mise en contexte sur le rôle de l'image en art et plus spécifiquement en cinéma, il a été possible d'examiner l'ocularisation cinématographique développée par François Jost. Il est l'un des premiers théoriciens à s'être intéressé à la notion de point de vue visuel au cinéma et cela a mené à plusieurs autres études (Gardies 1993; Magny 2001; Beylot 2005). Ce concept a été très bien théorisé dans les études cinématographiques. Pourtant, d'importantes lacunes sont encore visibles en jeu vidéo. La notion de point de vue à l'intérieur des phases interactives dans les œuvres vidéoludiques a été peu évoquée et les rares études existantes se basent souvent sur des concepts flous et peu approfondis. Il a été vu que les écrits de Bolter (1997), Poole (2001), King et Krzywinska (2002a; 2002b), Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2008), Perron et Therrien (2009), Adams (2010) et Beil (2015) abordent en partie la question sans toutefois s'y attarder longuement. Parmi les recherches plus précises et poussées, Taylor (2002), Flawinne (2007) et Therrien (2010) mettent de l'avant des aspects des points de vue qui

ne seront que très peu abordés dans ce mémoire : l’immersion dans le cas de la première, la vision idéalisée pour le second et la flânerie pour la troisième. L’article d’Arsenault *et al.* (2015) est quant à lui pertinent, mais très vaste dans son analyse (les points de vue ne sont qu’un élément visuel étudié parmi plusieurs autres). Finalement, comme il a été mentionné précédemment, les analyses de Nitsche (2008), bien qu’imparfaites, restent les plus pertinentes et seront remobilisées plus tard dans ce mémoire.

De plus, comme il a été vu, chacun des chercheurs développe sa propre typologie et nomenclature, ce qui fait en sorte que l’étudiant s’intéressant à la question finit par s’y perdre (voir la Figure 23 de l’annexe 2). Ce mémoire tentera de cibler ces lacunes et de les combler en présentant une typologie inspirée des théories précédentes, mais en y apportant un approfondissement et un angle inédit. Comme il a été mentionné dans l’introduction, il est important de préciser que pour restreindre l’analyse, cette étude se penchera seulement sur les phases interactives de jeu et surtout, presque uniquement sur les œuvres vidéoludiques 3D parues à partir de 1995 (l’évolution des points de vue sera d’ailleurs abordée). Elle se limitera aussi aux jeux qui projettent un monde fictionnel (les jeux abstraits seront exclus) et il ne sera pas question des interfaces, des fenêtres et des menus apparaissant à l’écran. Surtout, dans les quatre chapitres qui suivront, les qualités esthétiques des différents points de vue seront abordées et pour ce faire, une approche cinématographique sera privilégiée (certains concepts propres au cinéma seront utilisés). Cependant, l’analyse ne pourra s’y limiter puisque des éléments purement vidéoludiques pourraient alors être oubliés. C’est pour cela que l’aspect fonctionnel des points de vue, en rapport avec les mécanismes de jouabilité, sera aussi élaboré, parfois en complémentarité, parfois en opposition avec l’esthétique. Les notions vidéoludiques

pertinentes seront conservées et les concepts moins adéquats seront modifiés. À terme, il s'agit de proposer une théorie de l'ocularisation dans les études en jeu vidéo.

Chapitre 2 : Introduction de la typologie

de l'ocularisation vidéoludique

Avant que la typologie de l'ocularisation vidéoludique soit présentée et que chacune de ses composantes soit exposée, décortiquée et analysée (voir la Figure 24 de l'annexe 3), ce chapitre de quelques pages se veut introductif. Les principaux éléments à prendre en considération seront énoncés. Un survol de la notion de caméra virtuelle sera fait pour bien expliquer ce concept qui sera remobilisé à plusieurs reprises. Ensuite, la pertinence de cette typologie sera démontrée à l'aide d'un survol de la limitation fonctionnelle du point de vue en jeu vidéo et de l'évolution technologique du média. Finalement, l'esthétique du contrôle de la caméra sera abordée pour bien exposer les bases de cette typologie.

2.1. Point de vue et caméra virtuelle

L'expérience vidéoludique est grandement axée autour des qualités visuelles du médium. Les éléments présentés sont limités par le cadre d'un écran de télévision ou d'ordinateur. L'attention du joueur est ainsi concentrée sur une certaine portion de l'espace. Cette sélection est gérée par le point de vue qui « précise le regard proposé au joueur sur l'action en relation avec le personnage-joueur » (Ludiciné s.d., p. 5). Mises à part certaines exceptions où les images peuvent être captées en prises de vue réelles (les séquences en *full motion video* étant de bons exemples), le point de vue vidéoludique est presque toujours virtuel dans la mesure où il est généré par des codes programmés. C'est ici que la caméra virtuelle entre en ligne de compte. Le terme « caméra virtuelle » est paradoxal puisqu'il fait allusion aux images créées

par ordinateur et il n'y a ainsi pas d'appareil de captation proprement dit. Le dispositif en question est immatériel et ne dépend d'aucun mécanisme physique et optique :

Technically, a virtual camera is [...] not a spatial entity in the game space (e.g., Thomas and Haussmann 2005). Thanks to this immateriality, a virtual camera does not depend on any physical mechanism other than the computer hardware it runs on. [...] A virtual camera is a mathematical entity, not a physical one; it does not record the light emitted or reflected by a certain event, but rather creates a projection of an imagined viewpoint on the monitor [...] (Nitsche 2008, p. 90)

Cette liberté permet d'opter pour des prises de vue, des effets et des mouvements complexes et infinis que bien souvent une caméra réelle ne pourrait reproduire. La caméra virtuelle est employée au cinéma, principalement dans les films d'effets spéciaux à gros budget et dans les œuvres d'animation générée par ordinateur (Jullier 1998; Turnock 2015). Le terme est aussi utilisé en jeu vidéo et est apparu avec les œuvres tridimensionnelles. Comme le soulignent Bernard Perron et Carl Therrien, les créateurs ne se référaient pas à une quelconque caméra lors de l'élaboration de leurs œuvres bidimensionnelles fixes ou avec défilement de l'action (2009, p. 8). Même chose chez les utilisateurs : « [...] les joueurs n'avaient pas à se figurer explicitement une caméra pour comprendre l'univers de jeu » (Perron et Therrien 2009, p. 8). C'est avec l'apparition d'œuvres tridimensionnelles dans les années 1980 que le concept de caméra virtuelle prendra forme. En 1983, *I, Robot* (Atari), considéré comme le premier jeu en 3D polygonale, mettait déjà en lumière ce dispositif avec des contrôles permettant de choisir différentes orientations de la caméra. La configuration de cette dernière était déjà très bien établie. Cela dit, il faudra attendre une dizaine d'années, soit vers le milieu des années 1990 pour que le contrôle de la caméra virtuelle au sein des jeux vidéo tridimensionnels soit en quelque sorte standardisé. L'œuvre canonique souvent analysée représentant bien ce changement demeure *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) (Nitsche 2008, p. 96-97). Dans ce jeu, les créateurs ont cru bon de diégétiser la caméra virtuelle en faisant comme si le point de vue du

joueur est filmé en direct par le personnage de Lakitu, tenant une caméra suspendue au bout de sa canne à pêche. Ce dernier est d'ailleurs introduit au début de l'œuvre et visible lorsque Mario passe devant un miroir. Il s'agissait du premier jeu en 3D de la franchise *Super Mario*, sur la première console tridimensionnelle de Nintendo (la Nintendo 64), et cette présence diégétique de l'opérateur permettait à l'utilisateur non familier avec les univers 3D de bien assimiler les nouvelles composantes de la caméra virtuelle au sein d'une œuvre tridimensionnelle. Bref, l'analogie purement photographique et cinématographique sert à comprendre en quelque sorte le concept et le même vocabulaire peut ensuite être employé pour définir certains mouvements comme le souligne Ernest Adams :

The game industry has adopted a number of terms from filmmaking to describe certain kinds of camera movements. When a camera moves forward or back through the environment, it is said to *dolly*, as in *the camera dollies to follow the avatar*. When it moves laterally, as it would to keep the avatar in a side-scrolling game, it *trucks*. When it moves vertically, it *cranes*. When a camera swivels about its vertical axis but does not move, it *pans*. When it swivels to look up or down, it *tilts*. When it rotates around an imaginary axis running lengthwise through the lens, it is said to *roll* (2010, p. 215).

Cela dit, la caméra virtuelle est une notion plus compliquée en jeu vidéo qu'en cinéma puisqu'elle doit s'adapter aux manipulations du joueur. Force est d'admettre qu'elle s'est complexifiée depuis *Super Mario 64*. C'est ce qu'affirme Michael Nitsche en analysant *Prince of Persia : The Sands of Time* (Ubisoft, 2001) (voir 2008, p. 95) et c'est ce que démontrera la typologie de l'ocularisation vidéoludique.

2.2. Une limitation fonctionnelle de la caméra qui permet d'établir une typologie

Puisque le jeu vidéo est un art nécessitant une interactivité explicite (Zimmerman 2004), le joueur doit interagir directement avec l'image qui lui est offerte. Il doit répondre aux événements à l'écran et agir en conséquence en faisant des actions et en contrôlant l'avatar ou des unités. Cela peut être compromis si un point de vue n'est pas bien calibré. Comme le note Michael Nitsche : « Most camera view in video games have to be optimized for the player's interactive access » (2008, p. 93). Le point de vue doit permettre au joueur de constamment assimiler l'espace de jeu, de bien voir les éléments importants de l'environnement et d'offrir des informations aidant à comprendre les interactions possibles. Dans un but rétroactif, il est aussi primordial que la caméra virtuelle s'adapte à son tour aux décisions du joueur pour lui offrir une expérience optimale. Ainsi, le point de vue est essentiel à l'expérience interactive d'une œuvre vidéoludique et un mauvais design de caméra peut en ce sens complètement nuire au jeu. Si des éléments importants ne sont pas affichés et bien visibles, l'expérience sera indéniablement gâchée. Une caméra trop près ou éloignée de l'avatar ou encore, trop ambitieuse ou éclectique dans un jeu vidéo aura souvent pour effet de nuire à l'interactivité. Aussi, le type de point de vue oriente considérablement la façon dont un jeu sera joué. En effet, certaines fonctionnalités au sein de bien des œuvres ne sont opérationnelles que si un genre précis de regard est mis de l'avant. Comme le fait remarquer Ernest Adams, certains modèles de caméra sont mieux agencés à certains types d'interaction et vice versa, et le point de vue doit être réfléchi en fonction de la jouabilité visée (2010, p. 215).

C'est là que se situe la différence majeure au niveau de la représentation entre le jeu vidéo et le cinéma et qui permet de développer une typologie. Le point de vue vidéoludique, actualisé par une interaction en temps réel, a ses propres règles visuelles visant la lisibilité, la cohérence et la jouabilité. C'est ce qui fait en sorte que la caméra en jeu vidéo se trouve à être relativement limitée dans sa représentation, surtout si on la compare à celle que l'on retrouve au cinéma. Selon Michael Nitsche, cela est dû à la fonctionnalité qu'elle doit offrir :

A fundamental reason cameras in games are limited in their performance is that the forms of presentation of video game spaces have to support their functionality. Unlike traditional film, which tells a predefined story without interactive access to the content, cameras in video games deliver the [...] mediation of events as they are instantiated by the interactor in the virtual world. Film cameras do not have to cater to any possible changes of the unfolding events – virtual cameras do (2008, p. 93).

Ainsi, pour garantir au joueur une interactivité optimale, les points de vue, bien qu'ils tendent à se complexifier avec le temps, demeurent limités. Dans les jeux ancrés à un avatar, l'angle de vue ne le quitte presque jamais pour que l'utilisateur ne perde pas le contrôle du personnage et pour éviter qu'il ne s'égaré dans l'environnement du jeu. Cela fait en sorte que le montage en jeu vidéo est beaucoup moins présent qu'au cinéma et que de multiples œuvres n'emploient qu'un type de point de vue durant toutes les phases interactives (Galloway 2006, p. 64-65; Nitsche 2008, p. 93; Poole 2001, p. 83). Par exemple, dans les missions du jeu *GoldenEye 007* (Rare, 1997), c'est une vue à la première personne du début à la fin qui est offerte au joueur, contrastant grandement avec les scènes équivalentes dans l'œuvre cinématographique mère (Martin Campbell, 1995). Même phénomène dans le jeu de course *Star Wars Episode 1: Racer* (LucasArts, 1999), où le joueur a une vue ancrée derrière ou devant son *podracer*, points de vue fixés optimaux pour bien contrôler le bolide. L'utilisateur ne jouit pas d'une aussi grande liberté de caméra que dans le film de George Lucas (1999) et la fonctionnalité est ainsi privilégiée à un dynamisme dit « cinématographique ». Cette caméra virtuelle limitée est un élément

fondamental qui permet de clairement distinguer des types de points de vue récurrents en jeu vidéo et de développer une typologie.

2.3. Une évolution technologique qui permet de refaçonner une typologie

Les limitations techniques sont également des éléments qui influent sur les points de vue. Par exemple, la dimension d'une œuvre (2D ou 3D) aura manifestement un impact sur le choix de ceux-ci. Certains types de caméra sont difficilement accessibles à la deuxième dimension. C'est aussi ce qui fait en sorte que certaines franchises comme *Super Mario* (Nintendo, 1985-...), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-...) ou encore, *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997-...) ont vu leurs points de vue modifiés lors de leur passage à la troisième dimension. L'évolution des graphismes et de plusieurs autres formes de capacités technologiques, jumelée au développement de la familiarité visuelle des joueurs avec des univers 3D, a permis aux points de vue de se diversifier et de devenir plus élaborés (Nitsche 2008, p. 94-95). Si la limitation discutée dans le paragraphe précédent est encore visible, elle s'est tout de même amoindrie et cela est visible dans les jeux 3D modernes. Ainsi, tout comme il est possible au cinéma d'avoir vu évoluer les techniques du langage cinématographique, le même constat peut être fait lorsque vient le temps d'analyser les jeux vidéo d'hier à aujourd'hui (Nitsche 2008, p. 112). C'est d'ailleurs un élément central souligné par Michael Nitsche tout au long de son chapitre « Cinema and Game Spaces » de son ouvrage *Video Game Spaces* : « The growing complexities within the four basic camera styles indicate that emerging visual styles promise to be far more varied and richer in expression than the original basic cameras » (2008, p. 112). Il fait référence ici aux quatre types de caméra dans les jeux vidéo tridimensionnels qu'il a développés (présentés dans

le chapitre précédent) et à leur complexification.¹⁶ Il reconnaît lui-même que sa typologie est limitée, ne tenant pas compte de la complexité, de la variété et de la richesse croissantes des points de vue. Il ouvre la voie à une amélioration de celle-ci, une nouvelle classification mettant en relief l'évolution technologique des dernières années.

2.4. Les enjeux esthétiques du contrôle du point de vue

L'évolution technologique du médium vidéoludique a permis de créer un aspect important au sein de cet art : le contrôle par le joueur sur la représentation visuelle. Cela permet de tenir compte du média dans son essence même et d'y voir ses spécificités artistiques propres ainsi que ses lois esthétiques particulières par rapport à la peinture, la photographie et le cinéma. Dans l'évocation expressive du point de vue, presque tous les chercheurs s'étant penchés sur le concept se sont intéressés au contrôle de la caméra (Bolter 1997; Wolf 1997, p. 12; Bolter et Grusin 1999, p. 47; Manovich 2001, p. 84; Poole 2001, p. 78; Nitsche 2008, p. 95-96, 112-113), élément caractéristique du médium vidéoludique. Lev Manovich va même considérer cette évolution comme un « véritable événement historique » : « The incorporation of virtual/camera controls into the very hardware of game consoles is truly a historic event. Directing the virtual

¹⁶ Un exemple précis de cette complexification décrite par Nitsche se trouve dans les quelques pages où il se penche précisément sur la caméra en chasse (« following camera ») (2008, p. 96-99). Pour explorer le développement de ce point de vue mobile suivant de près un avatar, il analyse tout d'abord *Space Harrier* (Sega, 1985), où la caméra, non contrôlée par le joueur, ne fait que poursuivre le personnage dans son mouvement perpétuel vers l'avant. Par la suite, le chercheur américain se penche sur *Super Mario 64* et *Zanzarah : The Hidden Portal* (Funatics Development, 2002), deux jeux où le point de vue, contrairement à *Space Harrier*, peut être contrôlé par l'utilisateur et s'avérer efficace lors de l'exploration du monde vidéoludique. Finalement, Nitsche s'intéresse à *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) et son effet « bullet ride », activé lorsqu'un coup de feu fatal est tiré en direction du dernier antagoniste d'une séquence d'action. Le point de vue se détache alors temporairement du personnage pour suivre la trajectoire de la balle pour créer une sensation visuelle cinématographique, expressive et dramatique (Nitsche 2008, p. 96-99). La caméra en chasse sera analysée plus en profondeur dans le chapitre 4, mais il était pertinent de rapidement exemplifier ce qu'entend Nitsche par la complexification des points de vue.

camera becomes as important as controlling the hero's actions » (2001, p. 84). Cela fait en sorte, selon Jay David Bolter, que les créateurs vidéoludiques, comparés au cinéma où la représentation est hors de la portée du spectateur, n'ont plus autant la main mise sur le contrôle esthétique, mais aussi narratif, de leurs œuvres (1997). Le concept d'auteurisme se trouve en quelque sorte modifié (Bolter 1997).¹⁷ Les artistes mettent plutôt en place des éléments expressifs et espèrent que les joueurs, que ce soit à la première ou à la troisième personne, les croiseront du regard. Cela laisse une grande place à l'exploration ou plus précisément à la flânerie, mise de l'avant par Virginie Flawinne, dont il a été question dans la revue de littérature :

[...] le joueur n'a pas toujours de quoi se concentrer, c'est alors qu'il laisse aller son regard, et se permet de le laisser se poser sur des objets purement décoratifs. Qu'il s'agisse de décors immobiles, ou mobiles dans le cas d'animaux ou d'autres avatars. Il semble dès lors que la flânerie soit une réalité [...] (2007, p. 103).

Le joueur se détache un instant de l'action pour s'attarder, par le contrôle du point de vue, sur la beauté des graphismes, sur des paysages et sur des détails de l'environnement, ce qui a pour effet d'agrémenter l'expérience esthétique d'une œuvre vidéoludique. Dans un entretien récent, Dennis Shwartz, *game designer* chez Crytek, reconnaît que la liberté du point de vue pour cibler des éléments vidéoludiques est un aspect important lors de la création des jeux de la compagnie (Rauscher 2015b, p. 161). Il prend comme exemple *Crysis* (2007) et la possibilité offerte au joueur de regarder le coucher de soleil : « [...] *Crysis*, for example. Although the mission objectives were clear, you knew that you had to go to the other side of the island and fulfil the

¹⁷ Plusieurs chercheurs comparent le rôle du joueur dans les jeux où le contrôle de la caméra lui est offert à celui d'un auteur (Bolter 1997), d'un réalisateur (Bolter et Grusin 1999, p. 47; Tan et Tong 2002, p. 101), d'un metteur en scène (Tan et Tong 2002, p. 98) et d'un opérateur caméra (Nitsche 2008, p. 104). Cela dit, il faut relativiser ces réflexions cinéma-centriques souvent simplistes. Les mouvements de caméra à la disposition du joueur sont souvent ancrés à un avatar, ce qui n'est pas le cas au cinéma, et demeurent ainsi très limités. Aussi, l'utilisateur n'a presque jamais la main mise sur une panoplie d'éléments techniques cinématographiques comme les zooms, l'ouverture focale, la profondeur de champ, les filtres, etc.

goal, but theoretically you can also watch the sunset a bit longer » (cité dans Rauscher 2015b, p. 161). La liberté du joueur d'axer sa vision sur certains aspects de l'environnement plutôt que de s'adonner à la quête principale devient ainsi un élément à prendre en considération pour les créateurs.

Le contrôle du point de vue fait aussi en sorte de dynamiser le hors-champ puisque d'un simple mouvement de la caméra, le joueur peut y accéder. Alexander R. Galloway nomme cela un « espace complet » (« full/complete space ») :

[...] *gamic vision requires fully rendered, actionable space*. Traditional filmmaking almost never requires the construction of full spaces. [...] By contrast, game design explicitly requires the construction of a complete space in advance that is then exhaustively explorable without montage (2006, p. 63-64).

Au cinéma, le réalisateur a un contrôle total sur ce qui apparaît à l'écran et seulement certains éléments du décor sont montrés. Dans les jeux où le contrôle du point de vue est libre, les concepteurs ne peuvent pas diriger le regard du joueur et ainsi, l'espace de jeu doit être construit à l'avance en trois dimensions (Nitsche 2008, p. 63-64). Dans *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (Konami, 2004), la vue en surplomb fait en sorte que le mur au bas de l'écran n'est pas toujours bien visible, mais grâce à l'accès au regard à la première personne, l'utilisateur peut visualiser cette portion de l'environnement. L'effet est encore plus surprenant dans *Luigi's Mansion* (Nintendo, 2001). Le point de vue latéral ne permet jamais de voir le quatrième mur, sauf si le joueur accède à la fonction « Game Boy Horror », qui permet encore une fois d'accéder à la première personne et de voir le mur invisible au sein du manoir hanté. Ces deux cas démontrent qu'un espace complet doit toujours être créé en fonction de l'interactivité explicite du médium.

2.5. Présentation de la typologie

Comme c'est le cas au cinéma, les points de vue en jeu vidéo sont d'une importance capitale, car ils renferment des composantes esthétiques considérables, indéniables et surtout spécifiques. Cela dit, il ne faut pas pour autant mettre de côté l'aspect fonctionnel de la caméra virtuelle, autre facette importante de la typologie de l'ocularisation. Au-delà de considérations expressives, l'interaction permise par le jeu vidéo fait aussi en sorte que les points de vue doivent être réfléchis en fonction de la jouabilité et de la fonctionnalité. Pour reprendre l'exemple du contrôle du point de vue dans les jeux tridimensionnels de la section précédente, cet élément de design n'est pas seulement esthétique. Il permet au joueur de faire certaines actions. Par exemple, dans un jeu de plateforme en trois dimensions, bien orienter la caméra permet souvent de réussir un saut. Le contrôle du point de vue offre également au joueur une meilleure compréhension de l'espace. Il peut ainsi mieux assimiler un environnement qu'il vient de découvrir. Il peut s'orienter, cibler les éléments importants et se faire une idée générale des lieux. En jeu vidéo, il est important de trouver un juste milieu entre l'esthétique et la fonctionnalité des points de vue. Ces deux éléments seront remobilisés durant la présentation de la typologie de l'ocularisation vidéoludique, mais il était important de les aborder, surtout en rapport avec le contrôle de la caméra. Cette mainmise sur la représentation est disponible à la première personne, à la troisième personne et dans le point de vue non ancré. Ainsi, d'avoir abordé cette composante évitera les redites dans les prochains chapitres.

La typologie de l'ocularisation présentée sous peu tient compte de l'interactivité explicite, de l'aspect expressif et de l'évolution technologique du médium. Elle sert à développer des outils d'analyse théoriques pour comprendre les points de vue. De plus, comme le souligne

Ernest Adams, le choix d'un modèle de caméra est important lors de l'élaboration du *game design* : « To define the camera model, you will make a number of design decisions about how you want the player to view the game world, what the camera focuses on, and the camera behaves » (2010, p. 215). La typologie est alors pertinente dans un but analytique, mais peut aussi avoir son utilité dans la création vidéoludique. À terme, elle permet de cibler les différentes expériences ainsi que les caractéristiques esthétiques et fonctionnelles offertes par chacun des points de vue abordés. Finalement, la typologie qui sera présentée n'a pas la prétention d'être parfaite. Plusieurs zones grises existent comme il sera mentionné dans les prochains chapitres. Certaines œuvres présentent des points de vue hybrides, à la limite de deux types. Cependant, cette typologie reste tout de même un outil d'analyse pertinent et efficace.

Comme le démontre la Figure 24 de l'annexe 3, quatre aspects importants ont été pris en compte dans l'élaboration de la typologie de l'ocularisation vidéoludique. Dans l'ordre, l'ancrage, le positionnement, la mobilité et le contrôle permettent de différencier chacun des points de vue. La première division de cette typologie correspond à l'ancrage (« anchor ») : « The anchor is the object or subject that is targeted by the frame and fixes the position of the point of view » (Arsenault *et al.* 2015, p. 110). Ce terme signifie la fixation ou non d'un point de vue sur un ou des avatars ou toute autre forme d'objet. S'il y a ancrage, il est dit qu'un point de vue est ancré (portion gauche de la typologie). S'il n'y en a pas, il est positionné¹⁸ (non ancré) (portion droite du schéma).¹⁹ Commençons par la première catégorie. Le point de vue ancré est

¹⁸ L'emploi du terme « positionné » pour caractériser le point de vue non ancré provient du cours « Jeu vidéo et cinéma » (JEU 1003) donné par Carl Therrien à l'Université de Montréal.

¹⁹ Dans *Avatars of Story* (2006), Marie-Laure Ryan met plutôt de l'avant les concepts de mode interne (lorsque le joueur se projette à l'intérieur du monde virtuel en s'identifiant avec un avatar) et de mode externe (quand la présence de l'utilisateur est située à l'extérieur de l'espace diégétique) (p. 123).

rattaché à un ou des avatars ou objets. Lorsqu'il correspond au regard du personnage, il s'agit de la première personne (portion de gauche). Lorsqu'il se situe à l'extérieur de l'avatar, il s'agit de la troisième personne (portion centrale) (Ludiciné s.d., p. 5). Selon Joe Bryce et Jason Rutter, cette distinction offre différentes relations entre le personnage et le joueur, ce dernier pouvant ne jamais ou rarement avoir accès à l'apparence physique de son avatar (première personne) ou au contraire, avoir en permanence un œil sur celui-ci (troisième personne) (2002, p. 71-72). Cela dit, comme le font remarquer Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith et Pajares Tosca, avec les succès encore aujourd'hui de jeux autant à la première qu'à la troisième personne, il est difficile de clairement déterminer quel point de vue est le plus efficace : « What is more surprising is that video games seem to work equally well in both the first- and third-person perspective » (2008, p. 107). Chacun a plutôt ses qualités et ses capacités propres.²⁰ Les trois prochains chapitres aborderont spécifiquement la typologie de l'ocularisation vidéoludique. Dans l'ordre, la première personne (chapitre 3), la troisième personne (chapitre 4) et le point de vue positionné (non ancré) (chapitre 5) seront étudiés.

²⁰ Pour une analyse détaillée des avantages et des désavantages du point de vue à la première personne par rapport à celui à la troisième personne au niveau du *game design*, voir Adams 2010, p. 216-217.

Chapitre 3 : Le point de vue à la première personne

Ce chapitre portera sur la portion gauche du schéma de la typologie de l'ocularisation vidéoludique présenté à la Figure 24 de l'annexe 3, c'est-à-dire le point de vue à la première personne. Ce dernier sera tout d'abord présenté et ensuite, les différentes marques de subjectivité mises en place par les concepteurs de jeux pour faire ressentir la présence de l'avatar seront analysées. Finalement, le point de vue à l'étude sera décortiqué suivant sa mobilité et son contrôle et chacune de ses composantes au sein de la typologie pourra être expliquée.

3.1. Présentation

La plupart du temps, le point de vue à la première personne est relié au regard d'un avatar; la caméra prend en quelque sorte la place de l'œil d'un personnage (« We see what the character sees. » pour reprendre la définition d'Arsenault *et al.* [2015, p. 109]). Cependant, il peut y avoir des exceptions. En effet, il peut s'agir d'un point de vue devant une entité non vivante. La caméra sur le capot dans les jeux de course est alors l'exemple le plus connu. Parmi les œuvres pré-polygonales, le jeu en graphismes vectoriels de combat entre tanks *Battlezone* (Atari, 1980), considéré comme l'un des pionniers de la première personne, est couramment cité (Nitsche 2008, p. 102-103; Poole 2001, p. 113). Ensuite, les autres exemples souvent analysés sont les premiers jeux de tir à la première personne d'id Software comme *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993) et *Quake* (1996) (Galloway 2006, p. 57; Sharp 2014, p. 112; Tavinor 2009, p. 74-75). Ce genre, le FPS (*first-person shooter*), qui a complètement vampirisé la dénomination de la première personne, comme il a été vu précédemment dans la revue de

littérature, est un excellent exemple de schéma générique assimilable à un point de vue de par ses conventions.

Le point de vue à la première personne propose un regard rapproché sur l'action du jeu, à hauteur d'homme, où les menaces se dirigent tout droit vers la caméra. Cela fait aussi en sorte qu'il est plus limité que celui à la troisième personne dans la mesure où il est circonscrit à un simple champ de vision. Narrativement, la connaissance du joueur est réduite à ce que voit l'avatar et est encore une fois diminuée. De plus, les interfaces du contrôle de la caméra virtuelle, principalement le joystick ou la souris, ne permettent pas de bouger les yeux ou de se retourner aussi vite que ce que l'être humain peut faire dans la vie de tous les jours (Poole 2001, p. 132). Cependant, comme le souligne Sue Morris, ces différentes limitations visuelles et narratives sont réduites par le son, qui peut informer le joueur et compléter l'action à 360 degrés (2002, p. 88).

Le point de vue à la première personne existait bien avant au cinéma, avec des qualificatifs qui peuvent varier : ocularisation interne (Jost 1990, p. 131-133), plan subjectif (« subjective shot ») (Bordwell [1979] 2008, p. 192-193; Galloway 2006, p. 43), caméra subjective (« subjective camera ») (Bolter et Grusin 1999, p. 48), « POV shot » (Bordwell [1979] 2008, p. 192-193; Branigan 1984, p. 103; Galloway 2006, p. 43), etc. Cependant, comme le fait remarquer Alexander R. Galloway dans son chapitre « Origins of the first-person shooter », alors que l'utilisation de la caméra subjective est marginale au cinéma et n'est utilisée qu'au montage pour signifier quelques effets stylistiques précis, son emploi en jeu vidéo est beaucoup plus fréquent (2006, p. 69). Cela est dû à la fonctionnalité. Changer le point de vue durant une

séquence interactive peut nuire à certaines composantes ludiques, la précision des tirs étant un excellent exemple (Nitsche 2008, p. 105). Les œuvres mettant de l'avant exclusivement le point de vue à la première personne durant l'entièreté des phases de jeu ne sont pas rares et les exemples sont légions. La vue subjective est maintenant tellement rattachée au jeu vidéo qu'elle influence le cinéma à son tour. L'un des exemples bien connus de cette remédiation se trouve dans le film *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), une adaptation inspirée de la franchise de jeux de tir à la première personne du même nom (id Software, 1993-2004), où une séquence complète a été tournée en ocularisation interne primaire, avec une arme au bas de l'écran (code important dans les FPS) (voir la Figure 1 ci-dessous). Ce cas démontre que la caméra subjective au cinéma peut être vue et analysée comme un clin d'œil vidéoludique.



Figure 1. Le point de vue à la première personne (avec une arme au bas de l'écran) dans une séquence du film *Doom*. (<http://www.chud.com/wp-content/uploads/2011/08/2005_doom_014.jpg>. Consulté le 26 août 2016.)

3.2. Les marques de subjectivité

S'il a été dit que l'utilisation de l'ocularisation interne primaire était marginale au cinéma, il existe tout de même des œuvres utilisant abondamment ce type de point de vue comme *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), *Le Scaphandre et le Papillon* (Julian Schnabel, 2007), *Enter the Void* (Gaspar Noé, 2009), *Maniac* (Franck Khalfoun, 2012) et plus récemment, *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015). Cela dit, le film le plus souvent cité et analysé reste à ce jour *The Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), et ce, autant dans les recherches cinématographiques (Beylot 2005, p. 126; Branigan 1984, p. 107; Jost 1990, p. 133; Magny 2001, p. 61-62) que vidéoludiques (Galloway 2006, p. 43-44; King et Krzywinska 2002a, p. 13). Cette œuvre ne sera pas abordée plus en profondeur, mais il est intéressant de noter les marques de subjectivité mises en place au sein de celle-ci pour ressentir la présence du personnage principal (le détective Marlowe) : corporalité du protagoniste (bras à l'avant-plan, pieds en plongée), regards et adresses des personnages vers la caméra, image du détective dans le miroir, ombre du personnage principal, travelling légèrement tremblé, etc.

En jeu vidéo, ces indices existent aussi pour identifier un avatar absent à l'écran. L'exemple le plus connu est la présence d'une arme, souvent un fusil, à l'avant-plan et au bas de l'écran dans les jeux de tir à la première personne (Adams 2010, p. 216; Arsenault *et al.* 2015, p. 108; Beil 2015, p. 128; Poole 2001 p. 124; Taylor 2002, p. 27-28). Le joueur se doute bien que l'arme en question ne flotte pas et qu'elle simule plutôt la présence d'un avatar. La présence du fusil n'est cependant pas indispensable. Un jeu de tir à la première personne pourrait très bien se passer de celui-ci et n'avoir qu'un viseur au centre de l'écran pour cibler et tirer comme le souligne Steven Poole : « [...] the purpose of this gun onscreen is purely cosmetic

and psychological, rather than operational. It is not used for aiming [...] » (2001, p. 124). Selon Arsenault, Côté et Larochelle, cet indice devient invisible : « Given the extensive history of having a gun, weapon, or simply a pair of hands showing up on the bottom half of the screen since *Wolfenstein 3D*, we would argue that these kinds of on-screen cues are as good as invisible to most players [...] » (2015, p. 108).²¹ Depuis l'arme à l'avant-plan, les marques de subjectivité ont évolué et ont encore parfois une utilité limitée, ressemblant plus à des effets de style ajoutés. Cela dit, certains indices subjectifs peuvent être pratiques pour le joueur. Une évolution bien connue est l'accès à la lentille d'un fusil de précision, où la vue est alors limitée à un cercle avec un viseur apparaissant au sein de celui-ci. Cet ajout a non seulement un aspect esthétique, mais permet de mieux viser. Dans le même ordre d'idées, l'utilisation des longues-vues et des jumelles peut s'avérer avantageuse pour les joueurs souhaitant analyser des aspects de l'environnement ou repérer les ennemis au loin. Des masques ou caches, comme ceux utilisés au cinéma, particulièrement à ses débuts et associés à l'émergence du gros plan, sont alors souvent employés pour noircir une partie du cadre afin de mouler l'image et reproduire un champ de vision limité. Dans *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2003), l'utilisation d'une longue-vue découpera l'image de manière ronde tandis que dans *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015), l'utilisation de jumelles la rendra ovale (voir la Figure 2 à la page suivante). D'autres types d'instruments servent à dynamiser le regard comme les casques de vision nocturne ou thermique et encore une fois, leur emploi est fonctionnel, car il permet au joueur de repérer plus facilement ses ennemis.²² Finalement,

²¹ Il faut quelque peu nuancer ces affirmations. La présence visuelle d'une arme à l'écran rappelle souvent fonctionnellement au joueur quel objet est présentement activé.

²² Il est important de mentionner que l'effet de ces casques n'est pas toujours une représentation typique de la première personne. Dans les séries de jeux furtifs à la troisième personne comme *Metal Gear Solid* (Konami,

l'appareil photo est souvent présent dans les jeux vidéo et une vision à l'intérieur d'un objectif est alors simulée. Souvent, comme c'est le cas dans *Fatal Frame* (Tecmo, 2002), un effet d'instantané (arrêt sur image lorsqu'une photo est prise) est reproduit.



Figure 2. L'image circulaire à travers la longue-vue dans *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (illustration de gauche) et l'image ovale dans les jumelles de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (illustration de droite) permettent au joueur de repérer un ennemi au loin. (<<http://www.mobygames.com/images/shots/1/606124-the-legend-of-zelda-the-wind-waker-gamecube-screenshot-using.png>> et <http://static4.gamespot.com/uploads/original/1544/15443861/2926276-2663584-metalgearsolidv_phantompain_tgs_mgstpp_tgs_31_web.jpg>. Consulté le 26 août 2016.)

Les marques de subjectivité peuvent aussi se rapporter directement à la vue de l'avatar. Il est possible d'ajouter des effets pour imiter la vision humaine. Le plus souvent, la meilleure façon de simuler le regard du protagoniste est justement de nuire au registre visuel en le déformant par flou, dédoublement et brouillage. Un exemple bien connu se trouve dans les jeux de tir à la première personne, où l'utilisation par un ennemi d'une grenade éblouissante sera ressentie par le joueur (l'écran devient blanc et embrouillé momentanément).²³ Dans un registre

1998-2015) et *Splinter Cell* (Ubisoft, 2002-2013), le joueur peut utiliser ces items et les mettre sur la tête des protagonistes. Or, l'effet ne sera pas ressenti que par le personnage, mais aussi par l'utilisateur puisque l'écran complet sera affecté. Ce dernier accède à une vision nocturne ou thermique sans partager directement le regard de l'avatar.

²³ Cet effet est aussi ressenti au niveau sonore par une auricularisation interne (Jost 1990, p. 135-136). Le joueur ne partage pas seulement le regard du personnage, mais aussi son écoute. Suite à l'explosion, une déformation de l'ouïe est alors ressentie, sous forme de sifflement, durant quelques secondes.

semblable, mais différent, dans le jeu d'horreur *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), lorsque le personnage de Daniel est pris de panique à la suite d'un événement troublant (un monstre est aperçu) ou à une trop longue présence dans le noir, sa santé mentale diminue, ce qui a pour effet de rendre sa vue progressivement floue, embrouillée, mouvante et imprécise pour simuler une perte de conscience (voir la Figure 3 à la page suivante).²⁴ Le point de vue subjectif peut même représenter à l'écran les hallucinations du personnage. À ce moment, le joueur ne partage pas seulement la vision du protagoniste, mais aussi son état mental instable et troublé.²⁵ Finalement, *Amnesia: The Dark Descent* affiche des marques de sang à l'écran pour signifier que le personnage est blessé. Cette marque de subjectivité non réaliste est employée dans beaucoup d'autres jeux à la première personne.

²⁴ Cette distorsion du champ visuel était déjà présente dans *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005). Cependant, *Amnesia: The Dark Descent* a su amplifier cet effet à l'aide du son. Le joueur peut entendre le personnage respirer fortement lorsqu'il est angoissé, ce qui correspond à une marque de corporalité. Il est aussi important de noter que l'originalité d'*Amnesia: The Dark Descent* se situe justement dans l'action d'éviter les monstres sans les regarder. Le joueur doit orienter le point de vue de l'avatar pour les apercevoir sans les fixer dans le but de ne pas affaiblir la santé mentale du protagoniste et par extension, ne pas perdre le contrôle sur celui-ci.

²⁵ Les hallucinations peuvent aussi avoir lieu, de manière moins « réaliste », à la troisième personne. Un exemple bien connu se situe dans le jeu de *survival horror Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002), où de manière semblable à *Amnesia: The Dark Descent*, mais à la troisième personne, la caméra, qui devrait pourtant être indépendante, est imprégnée par la santé mentale variante du personnage (hallucination et perte de repères).



Figure 3. La vision floue et mouvante du protagoniste dans *Amnesia: The Dark Descent*, simulant sa perte de conscience lorsqu'il est pris de panique suite à l'apparition d'un monstre à l'écran. (<<http://www.gambitmag.com/wp-content/uploads/2015/09/1540157-amnesia04.jpg>>. Consulté le 26 août 2016.)

La présence de l'avatar peut aussi être simulée par sa corporalité. La représentation d'une partie du corps au premier plan, particulièrement les mains, en est un bon exemple. Celles-ci sont souvent employées au bas de l'écran pour tenir une arme, dont il a été précédemment question. Des animations sont également souvent employées pour montrer la recharge de ces fusils. Les mains peuvent apparaître à l'écran pour tenir autre chose (une lanterne dans *Amnesia: The Dark Descent*, une caméra vidéo dans *Outlast* [Red Barrels, 2013] ou une boussole et une carte dans *Firewatch* [Campo Santo, 2016]) ou pour représenter une arme lors des combats à main nue (*GoldenEye 007* [Rare, 1997]). Dans *Outlast*, les mains de l'avatar apparaissent à l'écran lorsque celui-ci s'approche près des murs ou des cadres de porte pour représenter un personnage prudent, silencieux et furtif. Les concepteurs de *Firewatch* ont quant à eux cru bon d'animer des mains passant très vite devant le champ de vision du personnage-joueur pour imiter

le mouvement des bras de l'être humain lorsqu'il marche. De plus, dans ce même jeu, si l'utilisateur baisse le regard de l'avatar, il peut apercevoir son corps en plongée ainsi que le mouvement de ses pas (effet relativement rare dans les jeux à la première personne, où la vue sous le personnage paraît souvent vide). La corporalité de l'avatar peut aussi être simulée par ses mouvements et ses déplacements dans l'espace. Si cet effet de « réalisme » se fait souvent ressentir au cinéma par une caméra à l'épaule, ce même sentiment, bien que ce ne soit pas la norme, peut être recréé en jeu vidéo par le vacillement de la caméra virtuelle. C'est ce que l'on peut observer dans *Hovertank 3D* (id Software, 1991), où l'image en mouvement est instable pour simuler une certaine démarche (Therrien 2015). Cependant, c'est paradoxal puisque le joueur contrôle, comme le titre du jeu l'indique, un tank. De manière plus réaliste, actuelle et sophistiquée, c'est ce qui se produit dans *Mirror's Edge* (DICE, 2007), où le corps de Faith, l'héroïne, n'est pas seulement représenté par des parties de celui-ci visible à l'écran, mais se fait aussi ressentir par le registre visuel saccadé : la caméra tremble lorsque la protagoniste court, se balance de droite à gauche lorsqu'elle grimpe et devient complètement instable lorsqu'elle fait une roulade. Le point de vue est en adéquation avec le rythme de sa démarche et le joueur n'a pas l'impression que le regard de l'avatar n'est qu'une caméra virtuelle flottant sans effort dans l'environnement du jeu.

3.3. Mobilité et contrôle

La Figure 4 à la page suivante montre que le point de vue à la première personne se divise en deux sous-catégories qui ont trait à sa mobilité (mobile et immobile). Le regard à la première personne est le plus souvent mobile, c'est-à-dire qu'il « présente l'action à travers différents mouvements » (Ludiciné s.d., p. 5). De plus, pour reprendre le terme mis de l'avant

par Arsenault, Côté et Larochelle, cette mobilité est connectée puisqu'elle dépend directement des actions de l'avatar (2015, p. 110). La caméra virtuelle peut simuler deux actions anthropomorphiques du personnage : ses déplacements et la rotation de son corps ou de sa tête. En ce sens, la Figure 4 ci-dessous illustre que le point de vue à la première personne mobile se divise en quatre types de contrôle (entièrement contrôlé, contrôle limité aux déplacements de l'avatar, contrôle limité à la rotation et non contrôlé).

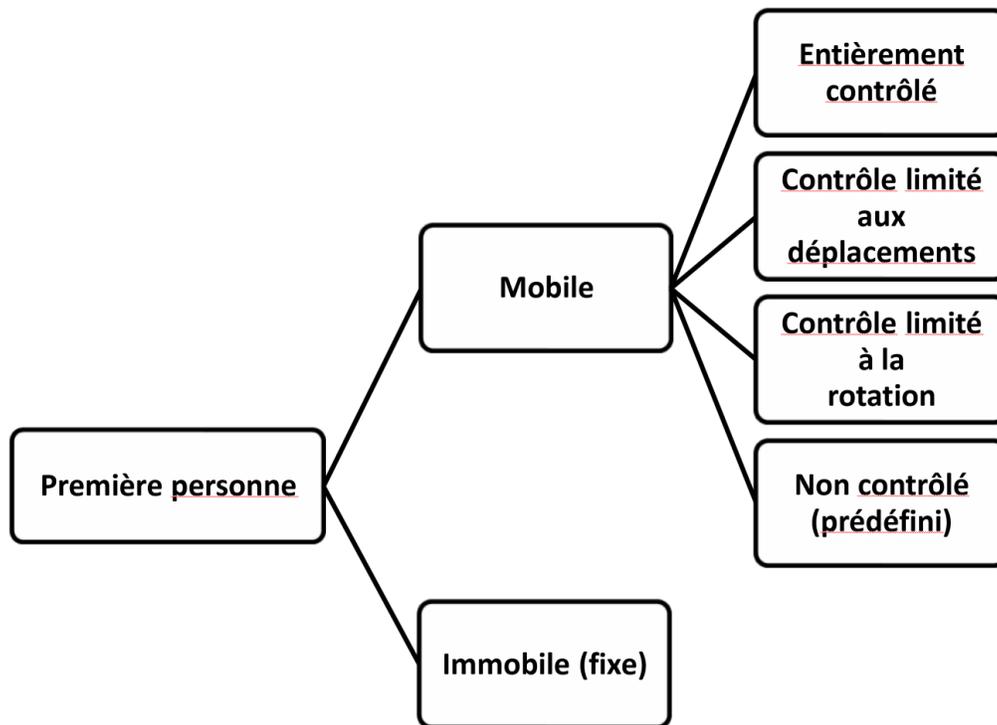


Figure 4. La portion de la typologie de l'ocularisation vidéoludique traitant du point de vue à la première personne. Le schéma se divise en plusieurs sous-catégories selon la mobilité et le contrôle offert au joueur.

Tout d'abord, comme c'est souvent le cas, les déplacements et la rotation de l'avatar peuvent être entièrement contrôlés en temps réel par le joueur. Au départ, les mouvements rotatifs ne pouvaient être faits qu'horizontalement comme c'est le cas dans *Battlezone*, où l'utilisateur en pilotant le tank peut contrôler les déplacements et les rotations de celui-ci dans

toutes les directions, mais ne peut viser verticalement. Le jeu développé par Atari était tout de même révolutionnaire pour l'époque, ne serait-ce que dans sa liberté de mouvement et sa façon de dynamiser le hors-champ. Les engins ennemis peuvent arriver par-derrière et ainsi, le joueur doit faire attention à cette section du monde virtuel, y jeter un coup d'œil de temps en temps pour localiser la menace et se retourner rapidement lorsque nécessaire (Wolf 1997, p. 20). L'influence de *Battlezone* sur la façon d'explorer visuellement l'espace vidéoludique s'est grandement fait ressentir dans les jeux de tir à la première personne. Alors que *Wolfenstein 3D* et *Doom* ne permettaient pas encore eux non plus de viser vers le bas et le haut (ce qui était par exemple problématique dans les escaliers de *Doom*), *Quake* permet de lever et baisser le point de vue. Deux parties de l'interface vidéoludique ont été développées pour justement contrôler le déplacement et la rotation de la caméra virtuelle : la souris et le clavier pour l'ordinateur et deux joysticks pour la console. Toujours dans les jeux de tir à la première personne, une visée fixe apparaîtra au centre de l'écran et sera contrôlée en adéquation avec le point de vue (la visée et le regard sont rattachés) (Beil, p. 127). Cette configuration est fonctionnelle et non réaliste. En réalité, une personne peut regarder dans une autre direction que celle où pointe son arme. Cela dit, en jeu vidéo, contrôler la visée indépendamment du regard de l'avatar serait complexe puisqu'il faudrait ajouter dans une certaine mesure un troisième joystick, ce qui rendrait la prise en main très complexe.²⁶

²⁶ Certains jeux offrent la fonction optionnelle de viser à l'intérieur même du cadre. C'est particulièrement le cas des jeux avec un contrôle uniquement horizontal ou avec une visée automatique. *GoldenEye 007* est un bon exemple, où le joueur, en pesant sur le bouton « R », peut viser partout à l'intérieur du cadre. Cela dit, l'utilisateur ne peut à ce moment plus déplacer James Bond dans l'environnement. Cette fonction n'existe presque plus de nos jours (Klevjer 2006, p. 211). Un autre exemple de déconnexion de la visée et du point de vue se trouve dans *Metroid Prime 3: Corruption* (Retro Studios, 2007) sur la Wii. Le joueur, avec l'aide de la *Wiimote*, peut déplacer la mire au sein même de l'écran et s'il souhaite pivoter la caméra, il doit alors orienter le curseur vers l'extrémité du cadre. Cette configuration a cependant pour effet de ralentir la rotation du corps de l'héroïne Samus. Cette action ne

Ce contrôle du point de vue à la première personne par le joueur a plusieurs impacts. Il laisse à l'utilisateur une liberté de regarder qui n'est pas présente au cinéma. Dans *GoldenEye 007*, plusieurs emplacements du film sont recréés en trois dimensions et le joueur peut alors explorer visuellement des environnements qui étaient auparavant inaccessibles (Poole 2001, p. 86). Au niveau de la fonctionnalité, le contrôle anthropomorphe extensif sur le point de vue permet aussi de bien comprendre les environnements ludiques. Dans *Portal* (Valve, 2007), des signes découverts et analysés par l'utilisateur lui permettent de comprendre la configuration de certains niveaux, d'assimiler certaines actions et de mieux résoudre les énigmes. Le contrôle du point de vue peut aussi avoir des qualités narratives. Certains éléments formant le récit du jeu peuvent être mis en place au sein même de l'espace ludique et le joueur peut cadrer lui-même ces détails durant les phases interactives. C'est ce qu'Henry Jenkins nomme l'architecture narrative (« narrative architecture ») (2004), notion ayant été reprise par Michael Nitsche (« narrating architecture ») (2008, p. 106) et ayant inspiré le concept de narration « en jeu » (« “in-game” storytelling ») chez Rune Klevjer (2006). Pour reprendre l'exemple de *Portal*, le jeu de la compagnie Valve utilise des mentions écrites et des dessins que le joueur peut découvrir, lire et analyser librement et qui le mettent en garde des véritables ambitions de l'intelligence artificielle GLaDOS. L'effet de cadrage interactif et narratif peut aussi être remarqué dans les séquences dites « cineractives » (forme de cinématique interactive), où le joueur, « bien qu'il soit toujours spectateur d'un événement diégétique, [...] ne lâche plus sa

début que lorsque la visée est assez près de l'extrémité de l'écran, ce qui n'est pas le cas dans les jeux à la première personne traditionnels où la mire et le point de vue sont fixés ensemble.

Cette connexion de la visée et du point de vue n'existe pas au cinéma. Pour reprendre l'exemple de la scène à la première personne du film *Doom*, mentionné précédemment dans ce chapitre, le maniement de l'arme est beaucoup plus libre. Le personnage ne vise pas uniquement au centre de l'écran. Il a la possibilité de tirer des ennemis provenant de la gauche et de la droite sans devoir déplacer son point de vue en conséquence.

manette et exerce toujours un certain contrôle sur ce qu'il souhaite voir et entendre » (Perron et Therrien 2007, p. 396). *Half-Life* (Valve, 1998), œuvre sans cinématique, est en ce sens couramment cité (King et Krzywinska 2002b, p. 148; Klevjer 2006; Perron et Therrien 2007, p. 396). La séquence la plus souvent analysée est celle d'ouverture (Howells 2002, p. 120; Nitsche 2008, p. 106), où le joueur garde le contrôle des déplacements et du point de vue à la première personne de Gordon Freeman au sein d'une cabine vitrée d'un monorail traversant le centre de recherche de Black Mesa. L'environnement du jeu est introduit, et ce, tout en maintenant les qualités interactives de l'œuvre. Le joueur peut choisir de regarder des éléments et des événements pré-scénarisés (des scientifiques, des gardes et des robots au travail) à la gauche, à la droite, à l'avant et à l'arrière de la cabine (Nitsche 2008, p. 106). L'effet est moins cinématographique (moins d'angles de caméra sont employés) que dans les cinématiques classiques, mais est plus libre au niveau de l'interaction.

Ensuite, un retour à la typologie démontre que le contrôle du point de vue à la première personne peut être limité aux déplacements de l'avatar (aucune rotation n'est permise). Il se trouve surtout dans les jeux de course et les simulateurs. Il peut s'agir de la vue directement à l'avant du véhicule ou de l'appareil (Ernest Adams la nomme la « cockpit-removed view » [2010, p. 519]) ou encore, de celle du conducteur ou du pilote. Cette dernière est identifiée comme la caméra dans le cockpit (« cockpit cam ») par Steven Poole (2001, p. 79) ou comme la vue du pilote/conducteur (« pilot's/driver view ») par Ernest Adams (2010, p. 519). Les premières apparitions de celle-ci se trouvent dans *Night Driver* (Atari, 1976) et son inspiration *Nürburgring I* (Reiner Foerst, 1976) ainsi que dans *Speed Freak* (Vectorbeam, 1979), simulant la vision d'un pilote dans une voiture par un effet de perspective. La vue à l'intérieur d'un

vaisseau était aussi en vogue dans les jeux de tir comme *Star Raiders* (Atari, 1979) et *3D Galax* (Gremlin, 1987). Peu importe l'engin piloté, l'exploration spatiale était restreinte à un mouvement sur rail, c'est-à-dire orientée par le jeu (Therrien 2015). Les œuvres tridimensionnelles récentes permettent une plus grande liberté de contrôle, mais il reste que la vue à la première personne est presque toujours fixée et axée vers l'avant. Certaines interfaces comme le tableau de bord sont alors affichées diégétiquement au bas de l'écran (Adams 2010, p. 216, 519). Si ce point de vue est considéré comme plus « immersif » (Adams 2010, p. 216), il est souvent problématique puisqu'il est étroit et ne permet pas de voir en périphérie. Dans un jeu de course automobile, le joueur ne peut pas voir les côtés droit et gauche de la voiture, ce qu'un pilote peut habituellement faire par un mouvement rapide de la tête ou des yeux.²⁷

Il existe aussi le point de vue à la première personne où le joueur peut pivoter le regard de l'avatar, mais n'a aucun contrôle sur ses déplacements. Tout d'abord, il se peut qu'il n'y ait tout simplement jamais de déplacement et que l'utilisateur, face à l'immobilité du personnage, n'ait la possibilité que de visualiser l'espace à 360 degrés ainsi qu'en haut et en bas. *Myst III: Exile* (Presto Studios, 2001) est un bon exemple où les images sont pré-rendues, mais peuvent être manipulées de manière rotative. On retrouve aussi ce type de point de vue dans les « cineractives » où le personnage principal est faible, blessé ou attaché. C'est le cas dans la séquence d'ouverture de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, où Big Boss se réveille d'un coma de plusieurs années. Le contrôle du point de vue par le joueur est alors limité à la position du protagoniste dans le lit et ainsi, à moins de 180 degrés. Cette restriction permet de développer

²⁷ Certains jeux de course créés pour les casques de réalité virtuelle offrent au joueur la possibilité de tourner la tête. Cette caméra, qui n'est pas encore la norme, doit être considérée dans la catégorie précédente (point de vue à la première personne entièrement contrôlé).

des séquences narratives scriptées plus élaborées au niveau des actions à l'écran. Ensuite, dans ce même type de point de vue, il se peut que l'avatar se déplace, mais que ses déplacements soient gérés par le jeu. Cela se produit souvent sous forme d'introduction visuelle guidée au début de niveaux (Nitsche 2008, p. 106). Dans *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005), au lieu d'introduire la mission du débarquement de Normandie sous forme de cinématique, le joueur peut au contraire contrôler le point de vue de son avatar, un soldat immobile à bord d'une péniche s'approchant de la côte française, en attendant que la porte à l'avant du navire s'ouvre. Le joueur peut alors cadrer la caméra virtuelle sur ses coéquipiers près de lui, les autres navires ou encore, les Allemands sur la plage. Dans un but moins narratif et plus orienté vers l'action, ce point de vue est souvent utilisé dans les séquences de tirs sur rail où le personnage-joueur peut viser et tirer les ennemis à 360 degrés autour de lui alors qu'il est dans un engin contrôlé par le jeu. Dans plusieurs missions de *007: Agent Under Fire* (Electronic Arts, 2001) et *007: Nightfire* (Electronic Arts, 2002), James Bond se retrouve dans une voiture, un char d'assaut, une motoneige, un hélicoptère ou un avion. Le personnage-joueur doit alors se débarrasser des assaillants le poursuivant en ne pouvant que pivoter autour de lui.

Le point de vue à la première personne non contrôlé propose quant à lui une mobilité complètement prédéfinie et imposée par le jeu. Son incarnation la plus répandue se trouve dans les *shooters* d'arcade, où le joueur, arme à la main, doit viser et tirer sur les ennemis apparaissant à l'écran. Les mouvements de l'avatar ne sont pas contrôlés par l'utilisateur.²⁸ Dans des jeux comme *House of the Dead* (Sega, 1996) ou *Confidential Mission* (Hitmaker, 2000), la mobilité

²⁸ Certains jeux proposent une pédale sur laquelle le joueur peut appuyer pour se mettre à couvert et ainsi, éviter les tirs ennemis. Ce contrôle du point de vue par l'utilisateur est cela dit très limité.

est limitée. Les phases interactives s'interrompent souvent lorsqu'il y a déplacement de l'avatar et dès que l'action reprend, ce sont surtout de légers mouvements sur place qui sont entrepris pour cadrer les ennemis. Le même effet est ressenti dans *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* (Capcom, 2007), où lorsque des zombies apparaissent à l'écran, la caméra ne fait que se déplacer un peu à droite et à gauche. La raison est simple : la représentation doit faciliter la visée du joueur et ainsi, les mouvements doivent être restreints.

Finalement, le point de vue à la première personne peut être tout simplement immobile. Dès les années 1970, certains créateurs vidéoludiques avaient pour ambition de présenter le monde de leurs œuvres à l'aide d'une perspective monoculaire avec point de fuite. Cependant, les limitations technologiques ne permettaient pas un défilement tridimensionnel en continu tel qu'on le retrouve dans les jeux à la première personne modernes. Ainsi, ces œuvres optaient pour une visualisation fixe et l'exploration spatiale se faisait de manière elliptique. Ce point de vue à la première personne immobile est présent dans les jeux de labyrinthe (« maze game ») des années 1970 et 1980 comme *Maze War* (Steve Colley, 1974), *Deathmaze* (Med Systems, 1980) et *Labyrinth* (Med Systems, 1980). Les jeux de rôle/aventure précurseurs sur ordinateur, particulièrement les « dungeon crawlers », comme *Akalabeth: World of Doom* (Richard Garriott, 1979), *The Bard's Tale: Tales of the Unknown* (Interplay Productions, 1985), *Might & Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum* (New World Computing, 1986), *Eye of the Beholder* (Westwood, 1990) et *Ishar: Legend of the Fortress* (Silmarils, 1992) mettent aussi de l'avant une telle représentation. Du côté des jeux d'aventure graphique, sortis à partir des années 1980, les œuvres comme *Hi-Res Adventure #1: Mystery House* (On-Line Systems, 1980), *Déjà Vu: A Nightmare Comes True* (ICOM, 1985) et *Myst* (Cyan Worlds, 1993)

représentent également leurs univers à l'aide d'un point de vue à la première personne immobile (Therrien 2015).²⁹ Dans ces œuvres, la visualisation de l'espace est prédéfinie et les mouvements de l'avatar sont limités puisque le joueur ne fait que décider dans quelle direction il souhaite aller et le déplacement se fait automatiquement sous forme de coupure. Une nouvelle image fixe s'affiche alors à l'écran qui est à son tour suivie d'une autre. Une œuvre comme *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) présente cette transition sous forme animée, mais l'interactivité est tout de même suspendue durant ces séquences. Ces jeux étaient limités au niveau de leurs interactions et un exemple qui propose une jouabilité plus active est un autre *shooter* d'arcade, *Time Crisis* (Namco, 1997), où, contrairement à *House of the Dead*, *Confidential Mission* et *Resident Evil : The Umbrella Chronicles* déjà mentionnés, aucun mouvement de caméra n'est entrepris durant les phases interactives. Le joueur ne peut pas tirer durant les déplacements de l'avatar et lorsque l'action reprend, le point de vue devient fixe.³⁰ Une voix hors-champ crie d'ailleurs « Action! » pour informer l'utilisateur qu'il peut recommencer à tirer.

Ce chapitre portant sur la première personne a permis de bien présenter ce point de vue et d'identifier les marques de subjectivité employées par les créateurs d'œuvres vidéoludiques (objets à l'avant-plan, présence du regard dans un appareil, simulation d'une vision perturbée, corporalité, etc.). Ensuite, cinq sous-catégories ont pu être présentées selon leur mobilité et le contrôle offert au joueur. Passons maintenant à la troisième personne, point de vue comportant encore plus de sections.

²⁹ Comme le démontrent les recherches de Carl Therrien sur l'histoire du jeu de tir à la première personne, les pages descriptives de plusieurs œuvres d'aventure graphique sur le site web « Mobygames » affichent que leurs points de vue sont à la première personne (« 1st-person ») (2015).

³⁰ Les moments où le personnage se cache pour recharger son arme sont ici exclus.

Chapitre 4 : Le point de vue à la troisième personne

Ce quatrième chapitre traitera du deuxième type de point de vue ancré de la typologie de l'ocularisation vidéoludique, celui à la troisième personne (partie centrale de la Figure 24 de l'annexe 3). Ce dispositif sera rapidement présenté avant de passer à l'analyse précise des quatre sous-catégories qui ont trait à son positionnement : en chasse, en surplomb, latéral et prédéfini, sans positionnement précis. Pour chacune de celles-ci, les différents types de mobilité et de contrôle seront abordés. Finalement, une rapide réflexion sur le point de vue à la deuxième personne conclura le chapitre.

4.1. Présentation

Le point de vue à la troisième personne « se situe à l'extérieur du personnage-joueur » (Ludiciné s.d., p. 5) et l'utilisateur a une vue sur celui-ci. Comme le soulignent Bernard Perron et Carl Therrien, au lieu de substituer le regard de l'avatar, la caméra virtuelle à la troisième personne devient plutôt un dispositif : « Par opposition à la “caméra subjective” des jeux à la première personne, qui cherche par définition à se travestir en point de vue naturel, les jeux à la troisième personne proposent une caméra virtuelle qui s'affirme en tant que dispositif » (2009, p. 9). Ce point de vue représente une liberté visuelle augmentée puisqu'il n'est pas positionné au sein d'un corps ou d'un engin. Cela dit, si on le compare à l'ocularisation zéro cinématographique, il est tout de même limité dans sa représentation pour des raisons de fonctionnalité. En effet, puisqu'il ne doit pas perdre de vue trop longtemps l'avatar, les angles de caméra proposés ne doivent pas être trop variés et changeants. Parlant d'aspect fonctionnel, le point de vue à la troisième personne a plusieurs qualités. Dans les jeux de plateforme, il

permet de repérer les distances et de faciliter la navigation dans l'espace comme le soulignent Poole (2001, p. 134), Nitsche (2008, p. 94) et Tavinor (2009, p. 75). Pour ce qui est des jeux de combats, la présence des corps à l'écran est importante pour comprendre la relation d'un personnage par rapport à un autre dans le but de bien placer les coups, les éviter ou se protéger (Taylor 2002, p. 26-27). De leur côté, les jeux de furtivité sont souvent représentés à la troisième personne, car cette visualisation permet de mieux voir et d'identifier plus rapidement les antagonistes. Par exemple, si des ennemis se trouvent dans le corridor perpendiculaire à celui où se trouve l'avatar, une caméra virtuelle bien positionnée permettra à l'utilisateur de les observer sans que le protagoniste les voie. Dans un jeu à la première personne, la situation diffère. Il faut que le personnage-joueur franchisse physiquement le coin du corridor pour entrevoir la menace. Narrativement, la vision offerte au joueur par la caméra virtuelle à la troisième personne n'est pas limitée à celle de l'avatar comme le souligne Carl Therrien lorsqu'il se réfère à l'ocularisation spectatorielle chez François Jost : « [...] la vision est contrainte par un personnage, mais ne se limite pas à ce que ce dernier peut voir » (2010, p. 138). L'utilisateur a accès à des informations qui échappent au protagoniste, avantage cognitif qui est sans cesse rééquilibré puisque le joueur contrôle directement l'avatar. Si une menace arrive derrière ce dernier, l'utilisateur peut la voir et réagir en conséquence (fuir ou se retourner rapidement), et ce, même si le personnage ne l'a jamais vue. Maintenant que le point de vue à la troisième personne a été présenté, il est temps d'analyser chacune de ses quatre sous-catégories au sein de la typologie : en chasse, en surplomb, latéral et prédéfini, sans positionnement précis (voir la Figure 5 à la page suivante).

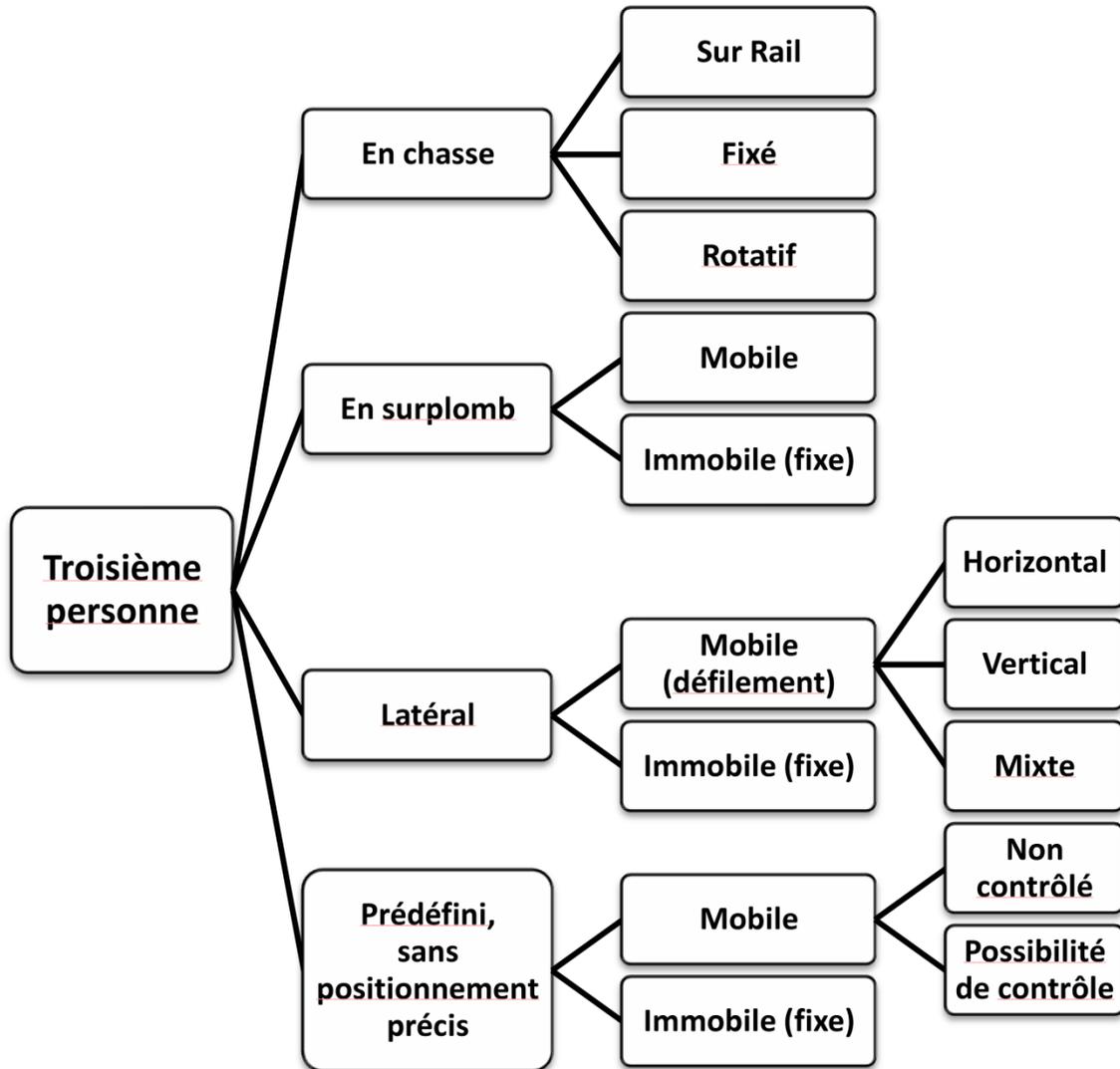


Figure 5. La portion de la typologie de l’ocularisation vidéoludique traitant du point de vue à la troisième personne. Le schéma se divise en plusieurs sous-catégories selon le positionnement, la mobilité et le contrôle offert au joueur.

4.2. Le point de vue en chasse

Le point de vue en chasse est fréquemment employé dans les œuvres tridimensionnelles à la troisième personne modernes. L’emploi du terme est largement inspiré de la caméra en chasse (« following camera ») chez Michael Nitsche (2008, p. 96), qui s’est lui-même inspiré du cinéma (« following shot ») (Bordwell [1979] 2008, p. 199). Steven Poole utilise quant à lui

les termes « follow cam » et « chase cam » pour signifier le même type de point de vue (2001, p. 79). La caméra en chasse suit les mouvements de l'avatar et sa mobilité est ainsi « connectée » (Arsenault *et al.* 2015, p. 110). Rune Klevjer développe de son côté l'appellation « dual-locus » qui fait justement état de cette connexion en chasse : « It is as if the camera and the extended avatar are hooked up to each other with an invisible string, and the player is pulling the camera along via the extended avatar » (2006, p. 149). La caméra est en quelque sorte attachée à l'avatar par une corde invisible (l'auteur compare même cette relation à un lien ombilicale [« umbilical connection »]) et le personnage-joueur, via ses déplacements dans l'environnement, tire sur celle-ci et le point de vue, par extension, suit ses mouvements (Klevjer 2006, p. 149). La longueur de cette « corde » peut varier, mais la caméra est souvent près de l'avatar. Aussi, comme le soulignent Arsenault, Côté et Larochelle, son angle de projection habituel est un peu surélevé au-dessus du personnage pour permettre au joueur d'accéder à une vue d'ensemble sur l'environnement du jeu et éviter que les éléments au premier plan (comme l'avatar) limitent le champ de vision de l'utilisateur (2015, p. 115). Ces mêmes auteurs nomment quant à eux le point de vue en chasse différemment. Ils le qualifient plutôt d'ocularisation externe zéro ergodique : « Zero ergodic ocularization characterizes the “default” point of view in modern 3D games where a camera either can be freely rotated around the player-character, or is set to follow his movements [...] » (Arsenault *et al.* 2015, p. 107). Ces deux dernières caractéristiques décrites par Arsenault *et al.* (« freely rotated around the player-character » et « follow his movements ») permettent d'introduire deux sous-catégories du point de vue en chasse au sein de la typologie à l'étude : fixé derrière l'avatar et rotatif. Une troisième a été ajoutée : sur rail. Il reste maintenant à les définir et à les exemplifier.

Le point de vue en chasse sur rail suit l'avatar de manière prédéfinie. Le meilleur exemple se situe dans les *shooters* à la troisième personne, où le joueur contrôle un personnage ou un quelconque engin, souvent dans les airs et en perpétuel mouvement vers l'avant, et doit tenter de neutraliser les ennemis et d'éviter les objets se rapprochant de l'écran. La caméra prédéfinie, non contrôlée par l'utilisateur, suit l'action tout en cadrant certains éléments importants. Les mouvements de l'avatar contrôlés par le joueur sont libres, mais sont limités au sein du cadre (il ne peut presque pas sortir de ces limites établies).³¹ Les déplacements sont au service de la représentation. *Space Harrier* (Sega) proposait déjà ce type de jouabilité en 1985, qui évoluera dans les jeux 3D sous forme de *shoot 'em ups* modernes. Les franchises *Star Fox* (Nintendo, 1993-2016) et *Panzer Dragoon* (Sega, 1995-2003) vont conserver ce genre de visualisation en chasse. Le déplacement du cadrage vers l'avant est préétabli et si le joueur tente d'orienter le vaisseau ou le dragon vers les côtés de l'écran, le point de vue s'ajuste très peu. Cette caméra sur rail se retrouve aussi dans d'autres genres vidéoludiques comme dans le jeu de plateforme *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) (voir la Figure 6 à la page suivante). Les déplacements de l'avatar ne se font pas dans un perpétuel mouvement avant comme dans *Star Fox* ou *Panzer Dragoon*. Cela dit, dans plusieurs niveaux, le point de vue suit le personnage principal en ne faisant qu'avancer. Si le joueur décide d'aller vers la gauche ou la droite, le protagoniste reste dans le cadre, mais la caméra ne se réoriente pas.

³¹ Il se peut que certains mouvements vers l'extérieur du cadre de l'écran soient permis, ce qui aura pour effet d'influencer quelque peu la représentation. Cela dit, ces possibilités sont très limitées.



Figure 6. Le point de vue en chasse sur rail dans un niveau de *Crash Bandicoot*, où la caméra ne fait qu'avancer pour suivre les mouvements avant du protagoniste. (<http://attachment1.tgbusdata.cn/jpg/a0/10/8d30b1de465cb89abee105cdb9c_f16b0cd265f279f4bea1743ee77cab102ddca203fdae96b929f15c632629f2c87578d02327a806e.jpg>. Consulté le 26 août 2016.)

Ensuite, le point de vue en chasse fixé est à tout moment derrière l'avatar. Il est plus libre que celui sur rail, car il se réoriente durant les déplacements à 360 degrés du personnage-joueur. Il est présent dans le premier volet de *Tomb Raider* (Core Design, 1996). Dans cette œuvre, sa distance derrière Lara Croft est plutôt éloignée pour permettre de bien apercevoir l'environnement et se rapproche lorsque l'héroïne se trouve dans un lieu étroit. Surtout, la caméra est constamment derrière elle (si cette dernière se tourne, le point de vue s'oriente dans le même axe). Ce jeu mettait déjà en place les bases d'un point de vue où l'angle de la caméra et l'orientation du personnage sont en quelque sorte rattachés. Dans *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), il est parfois difficile de cerner si le joueur pivote le point de vue ou l'avatar, tellement la caméra est fixée derrière celui-ci. L'utilisateur contrôle-t-il la caméra qui influence ensuite l'orientation du personnage, ou bien le joueur dirige-t-il l'avatar et le cadrage ne fait que s'adapter? Dans *Resident Evil 4* (Capcom, 2004), il semble que ce soit les

mouvements du protagoniste Leon S. Kennedy qui dictent la représentation. Tous les mouvements du personnage principal sont dirigés par le joystick de gauche. Lorsque le joueur manipule cette partie de la manette vers les côtés, cela a pour effet de faire pivoter le personnage. Par extension, le point de vue centré derrière lui s'adapte à ce mouvement. Une fois que ces deux éléments sont orientés dans la direction souhaitée, manipuler le joystick vers l'avant ou l'arrière permet de faire avancer ou reculer l'avatar en respectant son axe d'orientation. Le joystick de droite n'est ici utile que pour faire de très simples panoramiques avec la caméra. Dans *Dead Space* (Visceral Games, 2008), le *stick* analogique droit, contrairement à *Resident Evil 4*, est central dans l'expérience ludique. La caméra, située très près et à la droite d'Isaac (le personnage est cadré à la gauche de l'écran), peut être réorientée grâce au joystick de droite, ce qui a pour effet, point de vue fixé oblige, de changer encore une fois la direction du personnage. Le *stick* directionnel de gauche permet alors de déplacer le personnage vers l'avant, l'arrière ainsi que vers la droite et la gauche en gardant la même orientation. Le personnage peut se déplacer de côté tout en continuant à regarder vers l'avant, ce qui n'est pas possible dans *Resident Evil 4*. Finalement, dans *Halo* (Bungie, 2001) la caméra fixée peut avoir des effets pertinents de navigation. Lorsque le personnage-joueur embarque dans un véhicule, le point de vue passe de la première à la troisième personne. Le joueur a une vue sur la voiture et la direction qu'elle prendra dépend de l'orientation de la caméra. Cela est pratique pour les longues distances. L'utilisateur n'a qu'à pointer vers où il souhaite aller avec son point de vue et le véhicule s'y dirige.

De manière encore plus fixée, il existe le point de vue au-dessus de l'épaule (« over-the-shoulder view ») (Arsenault *et al.* 2015, p. 108; Sharp 2014, p. 112). On le retrouve

de manière secondaire (ce n'est pas la caméra principale) dans des œuvres comme les récents *Resident Evil* (Capcom, 2005-2014) (voir la Figure 7 à la page suivante), les *Dead Space* (Visceral Games, 2008-2013) et les *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016). Lorsque le personnage-joueur souhaite viser avec son arme à feu, la caméra s'approche de l'avatar et vient se placer au-dessus de l'épaule de celui-ci. L'angle de vue et par extension, la visée sont alors fixés à l'orientation du personnage. Arsenault, Côté et Larochelle emploient le terme « ocularisation interne secondaire » (« secondary internal ocularization ») pour caractériser ce point de vue puisqu'il est proche de celui à la première personne (le joueur voit presque tout ce que le personnage regarde), mais la représentation est tout de même à l'extérieur de l'avatar puisqu'une partie de la tête et de l'épaule de celui-ci apparaissent à l'écran (2015, p. 108-109). C'est la vision approximative de l'avatar (Arsenault *et al.* 2015, p. 109) et nous sommes ainsi proches du plan semi-subjectif présent dans les théories de François Jost (1990, p. 138) et de Joël Magny (2002, p. 62). Pour terminer avec le point de vue fixé, il existe dans certains jeux la fonction de verrouiller l'angle de caméra sur un ennemi. La série l'ayant rendu célèbre est *The Legend of Zelda*, à partir d'*Ocarina of Time* (Nintendo, 1998). Grâce au « Z-targeting » ou au « L-targeting », le joueur peut fixer le point de vue derrière Link et avoir constamment la vue axée vers un ennemi. Dans un but fonctionnel, cela permet de bien visualiser la menace et surtout, de ne pas rater une action. Il est par exemple plus facile de porter un coup d'épée à un ennemi lorsque le point de vue est verrouillé sur celui-ci puisque l'orientation du personnage sera toujours dans sa direction et permettra ainsi au joueur de s'approcher plus facilement du monstre en question, dans le bon axe.



Figure 7. Le point de vue fixé au-dessus de l'épaule dans *Resident Evil 4*. (<<http://download.gamezone.com/assets/old/screenshots/zombies-1c.jpg>>. Consulté le 26 août 2016.)

De retour à la typologie, le point de vue en chasse peut aussi être rotatif, c'est-à-dire qu'il peut être contrôlé par le joueur,³² principalement grâce à un joystick, autour de l'avatar positionné au centre de l'écran, et ce, indépendamment de son orientation ou de la direction de ses déplacements. Cela permet au joueur d'ajuster l'emplacement de la caméra manuellement pour améliorer le point de vue qui lui permet une meilleure compréhension de la configuration de l'environnement et ainsi mieux entreprendre certaines actions sans pour autant réorienter la position ou les déplacements du personnage (Adams 2010, p. 219). Un exemple souvent cité pour souligner cette innovation au milieu des années 1990 est *Super Mario 64* (Nintendo,

³² L'emploi du mot « peut » n'est pas anodin. Il faut relativiser la liberté de contrôle du joueur sur la représentation puisque la caméra au sein de la majorité des œuvres ayant un point de vue rotatif s'oriente bien souvent automatiquement derrière le personnage lorsque l'utilisateur ne la manipule plus ou lorsqu'il réoriente ou immobilise l'avatar.

1996)³³ (Nitsche 2008, p. 96-97; Perron et Therrien 2009, p. 9), où le joueur contrôle à la fois le personnage principal (Mario) avec le joystick et, comme mentionné précédemment dans le chapitre 2, l'opérateur de la caméra dans la diégèse du jeu (Lakitu) avec les quatre boutons « C ». Le point de vue est donc à la fois accessible et actif dans l'environnement de l'œuvre et son contrôle fait partie de l'expérience du jeu. Le joueur peut ainsi contrôler à la fois le personnage et la représentation, mais le rôle est cependant différent. En contrôlant l'avatar, l'utilisateur a un pouvoir sur l'action tandis qu'en contrôlant la caméra virtuelle, il a une main mise sur les représentations esthétique et narrative des événements. Il peut ainsi à sa guise mettre l'accent sur certains éléments plus que d'autres (Nitsche 2008, p. 112). Les points de vue ne sont pas sous l'entière responsabilité des développeurs et le joueur revêt en quelque sorte les rôles d'auteur (Bolter 1997), de réalisateur (Bolter et Grusin 1999, p. 47) ou encore, d'opérateur caméra (Nitsche 2008, p. 104) au sein du jeu. Ce contrôle offert à l'utilisateur a non seulement une incidence sur le rendu visuel et sur l'exploration spatiale des œuvres, mais aussi sur leur jouabilité puisque les contrôles du héros et de la représentation sont entrecroisés. Le point de vue définit la direction des mouvements de l'avatar : « The axis between following camera and hero remains the defining forward-pointing vector » (Nitsche 2008, p. 96). Appuyer dans une direction avec le joystick aura ainsi une incidence différente selon l'orientation de la caméra virtuelle. Par exemple, peser vers l'avant lorsque le point de vue est situé derrière l'avatar fera en sorte de conserver sa trajectoire. À l'opposé, si la caméra est plutôt située devant lui, la même action aura pour effet de modifier sa direction, le faire pivoter.

³³ *Super Mario 64* n'est pas le premier jeu à avoir opté pour un point de vue en chasse rotatif. Cela dit, cette œuvre de Nintendo reste tout de même pionnière dans la standardisation de ce contrôle au milieu des années 1990.

Ce contrôle rotatif du point de vue autour de l'avatar a aussi des incidences ludiques. L'utilisateur a la possibilité de contrôler la caméra virtuelle selon ses besoins précis. Dans un jeu de plateforme tridimensionnel, le contrôle du cadrage permet d'avoir une vue sur la largeur des plateformes, sur l'endroit exact où elles se terminent et sur les distances entre elles lors des sauts. Pour ce qui est des jeux d'aventure, ce même contrôle est utile lorsque le personnage-joueur se déplace dans l'environnement. Pendant que son avatar se dirige dans une direction, il permet au joueur de s'orienter dans l'espace et d'observer les lieux potentiellement pertinents et intéressants pour son trajet ou pour repérer des endroits pouvant être explorés plus tard dans le jeu. Un balayage de l'environnement peut aussi être fait dans le but de ne pas rater ou oublier des objets importants dans la quête de l'utilisateur. Le point de vue en chasse rotatif permet également un contrôle stratégique de la caméra. Le joueur, sans même déplacer son avatar, peut avoir une vue d'ensemble sur un environnement et ainsi, cerner certains éléments au sein de celui-ci. Cela lui permet par la suite de choisir un tracé sécuritaire. Dans un jeu orienté vers la furtivité, un certain angle permettra d'apercevoir ou non un ou des ennemis. Par exemple, dans *Metal Gear Solid 4* ou *V*, placer la caméra à un endroit précis dans l'environnement permet souvent de voir un ennemi de l'autre côté d'un obstacle (voir la Figure 8 à la page suivante). Par la suite, un joueur ayant des ambitions furtives et méticuleuses peut orienter les mouvements du personnage de manière stratégique et surprendre le ou les ennemis en question.



Figure 8. Le point de vue en chasse rotatif dans *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008) permet au joueur d’orienter la caméra afin de voir les ennemis, et ce, même si la vue de l’avatar est obstruée. (<https://67.media.tumblr.com/2aa6a115cf4f8c56f7fd110653fafad2/tumblr_oauozsuL1J1ti8l1mo1_1280.jpg>. Consulté le 26 août 2016.)

Carl Therrien arrive à la même conclusion au niveau du positionnement de la caméra dans son analyse de la franchise *Splinter Cell* (Ubisoft, 2002-2013), qui permet selon lui d’accéder à une vision idéalisée (un point de vue qui dans ce cas permet au joueur d’observer des éléments que l’avatar ne peut pas voir) :

Ce caractère idéalisé est de surcroît réaffirmé chaque fois que la vision de l’avatar corporel se trouve contrainte ou bloquée par des éléments de décor; lorsqu’il positionne Sam Fisher à couvert afin d’éviter la confrontation, le joueur a également le loisir de positionner la caméra pour voir aux devants, et déterminer le meilleur moment pour frapper à l’improviste (2010, p. 137).

Cet effet est aussi très bien ressenti dans un segment précis de *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011). Dans l’enquête « The Fallen Idol », l’inspecteur Phelps, contrôlé par le joueur, prend furtivement en filature l’actrice de série B June Ballard jusque dans un restaurant. Le personnage s’assoit à une table et se cache derrière un journal pendant que la femme fait un appel. L’avatar a les yeux rivés sur les actualités tandis que le joueur peut déplacer la caméra virtuelle pour cadrer l’actrice.

L'utilisateur peut observer la scène pendant que le personnage ne voit rien d'autre que son journal, ce qui donne un savoir supérieur au joueur. Enfin, dans les œuvres un peu plus centrées vers l'action, la main mise sur la représentation permet au joueur de maintenir cadrés à sa guise les éléments importants. Il peut orienter son point de vue sur les ennemis souhaités, soit ceux qui représentent une plus grande menace de par leur proximité ou leurs habiletés.

4.3. Le point de vue en surplomb

Le point de vue à la troisième personne en surplomb est encore une fois ancré à un avatar, mais représente l'univers en hauteur. Les angles de projection peuvent être divers. Il peut s'agir d'une vue positionnée directement au-dessus de l'environnement comme dans les premiers *Grand Theft Auto* (DMA Design, 1997-1999) ou avec un petit angle horizontal comme dans *The Legend of Zelda : A Link to the Past* (Nintendo, 1991) (Arsenault *et al.* 2015, p. 115). Des procédés axonométriques ou obliques peuvent aussi être employés pour représenter l'univers « à l'aide de techniques géométriques qui normalisent la représentation de trois dimensions sur un support bidimensionnel, sans point de fuite » (Ludiciné s.d., p. 5), comme c'est le cas dans *Zaxxon* (Sega, 1982) et *Paperboy* (Atari, 1984). Dans ces œuvres, trois faces d'un objet sont visibles et les lignes parallèles ne convergent jamais (Poole 2001, p. 121). Bien qu'ils soient plus rares, il existe des jeux tridimensionnels avec une vue en surplomb ancrée. Dans ce type d'œuvres, il peut être difficile de différencier le point de vue présentement à l'étude de celui précédemment analysé. En effet, la caméra en chasse est souvent un peu surélevée par rapport à l'avatar. Alors, la méthode pour différencier le point de vue en surplomb par rapport à celui en chasse est d'y voir une élévation approximative de plus de 45 degrés par rapport au sol. Finalement, le point de vue en surplomb est limité au niveau de la représentation des

perspectives, de l'horizon et des hauteurs, mais il est tout de même efficace dans sa fonctionnalité. Il couvre souvent plus de surface que les autres types de points de vue à la troisième personne et ainsi, le joueur dispose d'une vue d'ensemble sur l'environnement. De plus, la caméra pivote rarement et ainsi, les éléments sont souvent stables. Tout cela fait en sorte que le joueur peut facilement repérer ses alliés, les ennemis, les objets importants et les différents types de bâtiments. Ce type de représentation facilite la navigation et fait en sorte que l'utilisateur se perd rarement.

Le point de vue en surplomb se divise en deux sous-catégories selon sa mobilité (mobile ou immobile). Lorsqu'il y a mouvement de la caméra, celle-ci reste presque toujours à la même hauteur et son contrôle par le joueur est souvent limité. Elle peut être entièrement contrôlée par le jeu comme dans les *shoot 'em ups* à défilement vertical (« top-scrolling »), où le mouvement perpétuel de l'action est suivi de manière prédéfinie par le point de vue (Adams 2010, p. 222). Sinon, il arrive bien souvent que l'utilisateur ne fasse que contrôler l'avatar et que par connexion, la caméra suive ses déplacements. Un exemple de point de vue en surplomb mobile dans un jeu vidéo tridimensionnel est celui principalement employé dans le premier volet de *Metal Gear Solid* (voir la Figure 9 à la page suivante). Dans ce jeu d'infiltration, la caméra suit le personnage de Solid Snake sans que le joueur puisse pivoter la caméra, se rapprocher de l'action ou cadrer les éléments qu'il souhaite (Nitsche 2008, p. 102). La représentation visuelle prédéfinie est assez proche du sol pour que le joueur puisse bien voir le personnage et interagir avec les éléments de l'environnement, mais assez loin pour qu'il puisse observer les ennemis avant qu'ils l'aperçoivent (avantage cognitif) et ainsi, développer des stratégies pour les éviter

ou les neutraliser (Nitsche 2008, p. 101). Le choix de cette représentation vise la lisibilité et la fonctionnalité.



Figure 9. Le point de vue en surplomb dans *Metal Gear Solid*. (<<http://vignette4.wikia.nocookie.net/metalgear/images/f/f9/Armory.png/revision/latest?cb=20110815011701>>. Consulté le 26 août 2016.)

Pikmin (Nintendo, 2001) offre aussi une vue en surplomb. Cette dernière est ancrée au capitaine Olimar qui doit reconstruire son vaisseau spatial écrasé sur une planète peuplée de Pikmins. Le personnage-joueur doit gérer ces créatures dans un environnement vaste et le point de vue surélevé permet d'avoir une vue d'ensemble sur celles-ci. Outre combattre les monstres du jeu, la principale action que font les Pikmins est de transporter toute sorte d'objets vers le camp de base. La caméra en retrait permet de constamment avoir un œil sur eux (voir où ils en sont dans leurs actions, s'ils ne se font pas attaquer, etc.). Contrairement à *Metal Gear Solid* et à bien d'autres jeux offrant un point de vue en surplomb, le joueur a une main mise sur la

représentation. Il peut choisir entre deux types de caméra : avec un angle (celle par défaut et plus près du point de vue en chasse) et complètement au-dessus de l'environnement du jeu (voir la Figure 10 ci-dessous). Un choix de trois hauteurs est aussi proposé au joueur dépendamment des actions qu'il doit faire. Plus important encore, le bouton « L » de la version sur la Game Cube permet de faire pivoter la caméra pour que l'espace de l'environnement vers lequel est orienté l'avatar apparaisse au haut de l'écran. *Pikmin* offre ainsi une plus grande maniabilité du point de vue en surplomb.



Figure 10. Les deux types de points de vue en surplomb dans *Pikmin*, qui peuvent représenter l'action avec un certain angle (image de gauche) ou complètement au-dessus de l'environnement (image de droite). (<<https://i.ytimg.com/vi/VAHDjoal8gk/maxresdefault.jpg>> et <http://i2.ytimg.com/vi/AvJ_uaC2RYc/maxresdefault.jpg>. Consultés le 26 août 2016.)

Les jeux de sport représentent un cas particulier. Le point de vue dans la majorité de ceux-ci est en surplomb. Dans les œuvres récentes, cela est déterminé de prime abord par la volonté des créateurs de s'inspirer de la diffusion télévisuelle, présentant souvent l'action de manière surélevée (Adams 2010, p. 500). Au-delà de ces enjeux esthétiques et réalistes, la vue en surplomb est aussi pratique au niveau de la fonctionnalité, car elle permet de bénéficier d'un point de vue clair sur l'ensemble de l'action. En effet, il peut être compliqué de faire une passe à un coéquipier si le joueur ne le voit pas. Cela dit, les surfaces de jeu sont rarement entièrement

représentées à l'écran et ainsi, des mouvements de caméra sont établis pour suivre certaines portions importantes de l'action. La spécificité dans la majorité de ces œuvres est que le point de vue ne suit pas l'un des sportifs contrôlés par le joueur (qui peut souvent être hors-champ), mais plutôt les différents items mobiles, points d'ancrage de l'action (Adams 2010, p. 501). L'arrimage visuel est établi autour de la rondelle pour les *NHL* (Electronic Arts, 1991-...), du ballon de soccer pour les *FIFA* (Electronic Arts, 1994-...) ou encore, du ballon de basketball pour les *NBA 2K* (Visual Concepts, 1999-...). Même dans les jeux comme *Mario Tennis* (Camelot, 2000-2015), le point de vue en surplomb s'ajuste et se réajuste constamment selon les déplacements de la balle, tout en maintenant cadrés les personnages des deux côtés du terrain.

Finalement, le point de vue en surplomb peut aussi être immobile, c'est-à-dire qu'il peut présenter les événements à l'écran au sein de plans fixes. Le personnage-joueur se déplace alors à l'intérieur du cadre et s'il franchit une porte ou qu'il arrive à l'extrémité du champ, un nouvel environnement immobile est alors présenté. Le point d'ancrage selon Arsenault, Côté et Larochelle est alors objectif dans la mesure où il est plus orienté vers un emplacement que sur les déplacements d'un avatar (2015, p. 110).³⁴ Un exemple bien connu de cette représentation se trouve dans les donjons de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1987), où de petites salles s'affichent entièrement à l'écran de manière statique, sans défilement. Ce type de point de vue immobile est moins fréquent aujourd'hui et on le retrouve justement dans des jeux

³⁴ La caméra en surplomb immobile est un bon exemple de la frontière perméable de cette typologie entre les points de vue ancré et positionné (non ancré). En effet, la caméra n'est pas orientée directement vers l'avatar dans la mesure où ses mouvements dans l'environnement n'influencent pas le cadrage. Cependant, elle ne perd presque jamais le personnage de vue et si cela arrive, un nouveau point de vue est alors rapidement généré. C'est pourquoi cette représentation est considérée comme ancrée. Cette réflexion s'applique aussi pour les points de vue latéral immobile et prédéfini sans positionnement précis immobile, qui seront présentés plus tard dans ce chapitre.

bidimensionnels volontairement rétro comme *The Binding of Isaac* (Himsl et McMillen, 2011). L'une des rares œuvres en 3D employant ce type de caméra est *3D Dot Game Heroes* (Silicon Studio, 2010), où encore une fois, dans un but de rendre hommage aux jeux d'antan, certains environnements tridimensionnels sont présentés en surplomb, dans un cadrage fixe.

4.4. Le point de vue latéral

Avec le point de vue latéral, « l'univers est représenté de profil » (Ludiciné s.d., p. 5). La lisibilité est simplifiée pour faciliter les déplacements du personnage-joueur (la profondeur de l'environnement n'est pas ou est très peu accessible). Il s'agit d'un point de vue classique dans les œuvres bidimensionnelles, particulièrement dans les jeux de plateforme et les *shoot 'em ups*.³⁵ Il est aussi employé dans les œuvres en 3D, où les personnages sont créés sous forme polygonale, mais où les mouvements en profondeur sont limités comme dans *LittleBigPlanet* (Media Molecule, 2008) et *Joe Danger* (Hello Games, 2010). Ces jeux sont souvent qualifiés dans le langage populaire comme du « 2.5D ». La mobilité du point de vue a évolué en passant d'une représentation fixe à une caméra mobile. Cela est bien indiqué dans la typologie. Du côté de la mobilité, les mouvements du point de vue latéral peuvent tout d'abord présenter l'action à travers un défilement (*scrolling*) linéaire sur un axe (parallèle à l'espace des œuvres), qui dévoilent graduellement l'environnement et l'action virtuels du jeu sous forme horizontale (« side-scrolling ») et parfois, verticale (Egenfeldt-Nielson *et al.* 2008, p. 119; Kelly

³⁵ Mis à part quelques exceptions (voir par exemple Crawford 1985, p. 20), il est important de noter que le qualificatif « troisième personne », tout comme la notion de « caméra virtuelle », était très peu employé à l'époque des jeux avec point de vue latéral en deux dimensions. Par exemple, *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) était rarement, sinon jamais, considéré comme une œuvre à la troisième personne. La dénomination est devenue courante plus tard, dans les années 1990, avec le développement de la 3D. L'emploi du terme, pouvant être considéré comme anachronique dans l'analyse du point de vue latéral, est ici assumé.

2011). Ce dévoilement du hors-champ peut être généré par le jeu (un « auto-scrolling » [Arsenault *et al.* 2015, p. 111] qui impose un rythme au joueur) comme dans les *shoot 'em ups* ou les niveaux à défilement automatique dans *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) et *Super Mario World* (Nintendo, 1991). Il peut aussi être synchronisé (ou connecté pour reprendre le terme employé par Arsenault *et al.* [2015, p. 110]) avec les déplacements du personnage-joueur pour garder celui-ci visible à l'écran. Par la suite, la caméra peut se déplacer de manière mixte, c'est-à-dire à la fois horizontalement et verticalement (Egenfeldt-Nielsen 2008, p. 119; Kelly 2011). C'est ce qui se produit dans la majorité des jeux vidéo tridimensionnels, où les mouvements latéraux des points de vue sont presque tous multidirectionnels.³⁶ Dans la série de jeux de combat en 3D *Super Smash Bros.* (HAL Laboratory et Sora, 1999-2014), la représentation visuelle est limitée par les mouvements des personnages qui ne se font que sur un plan (sans profondeur atteignable) et par l'ancrage du point de vue qui est intersubjectif (Arsenault *et al.* 2015, p. 110), c'est-à-dire que la caméra, dans un but de fonctionnalité, doit cadrer tous les personnages à l'écran (voir la Figure 11 à la page suivante). Ces restrictions n'empêchent pourtant pas le point de vue de représenter l'univers avec une certaine forme de stylisation et de dynamisme. La caméra virtuelle est en perpétuel mouvement et en constant recadrage (plans larges, plans plus rapprochés) selon la distance des personnages, l'action et les événements à l'écran.³⁷

³⁶ Seulement quelques *shoot 'em ups* en 3D présentent l'action sous forme d'horizontalité et de verticalité exclusives.

³⁷ Dans *Super Smash Bros. Brawl*, un personnage nommé Devil (*Devil World* [1984]), pouvant être activé par un trophée, donne même un caractère ludique au point de vue. Chaque fois que celui-ci pointe du doigt dans une direction, la caméra effectue un déplacement vers celle-ci. Les combattants sont obligés de suivre cette visualisation dictée puisque dans *Super Smash Bros.*, sortir du cadre signifie mourir.



Figure 11. Le point de vue latéral dans *Super Smash Bros. Brawl* (Sora, 2008) présente tous les personnages sur un même plan. (<http://vignette1.wikia.nocookie.net/ssb/images/b/be/SSBB_Gameplay.jpg/revision/latest?cb=20071222025033>. Consulté le 26 août 2016.)

Finalement, le point de vue latéral peut être immobile, c'est-à-dire qu'il peut présenter l'action à l'intérieur de cadrages fixes, mais perméables (des éléments peuvent entrer et sortir), à l'intérieur desquels évolue l'avatar. Pour des raisons de contraintes technologiques, plusieurs œuvres vidéoludiques datant de plusieurs décennies ont opté pour cette façon limitée de représenter le monde sans défilement. *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) est un exemple bien connu.³⁸ Plus tard, d'autres jeux de plateforme bidimensionnels comme *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989), *Another World* (Delphine Software, 1991) et *Flashback* (Delphine Software, 1992) opteront pour ce genre de visualisation. Les pointe-et-clicke offraient

³⁸ Il est cependant pertinent de préciser que le point de vue latéral immobile n'est pas employé dans *Donkey Kong* strictement pour des raisons de contraintes technologiques. À l'époque de sa sortie sur arcade, l'écran était incliné vers l'arrière pour recréer l'effet des jeux de table physique comme le *pinball*. Bien évidemment, l'action dans ceux-ci se déroule entièrement sur une même surface et *Donkey Kong*, héritier de cette tradition dans un sens large, représente lui aussi les événements de manière contenue.

également ce type de plans dans des univers 2D pré-rendus. C'est le cas des œuvres développées par Lucasfilm/LucasArts dans les années 1980 et 1990 comme *Maniac Mansion* (1987), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Day of the Tentacle* (1993) et *Sam and Max Hit The Road* (1993), où le joueur doit contrôler un personnage au sein de points de vue fixes, mais changeants lorsque le protagoniste en question sort du cadre pour arriver dans un autre environnement.³⁹ Les recherches pour ce mémoire n'ont pas permis de repérer des œuvres tridimensionnelles incorporant le point de vue latéral immobile de manière constante.

4.5. Le point de vue prédéfini sans positionnement précis

Le quatrième et dernier type de point de vue à la troisième personne est prédéfini, sans positionnement précis, c'est-à-dire qu'il n'est pas en chasse, ni véritablement en surplomb ou latéral. La caméra, indépendante et autonome, gère ainsi le point de vue de manière changeante.⁴⁰ Le regard et l'attention du joueur sont assujettis à celui-ci. C'est ce qui se rapproche le plus du cadrage prédéfini (« predefined viewing frames ») chez Michael Nitsche (2008, p. 108), s'étant lui-même inspiré de la caméra pré-rendue (« pre-rendered camera ») chez Geoff King et Tanya Krzywinska (2002a, p. 12-13; 2002b, p. 143). Ce point de vue, orienté par le jeu selon les déplacements de l'avatar et peu contrôlé indépendamment par le joueur, a la qualité de pouvoir représenter l'environnement vidéoludique sous plusieurs angles de vue. Cela peut permettre d'attirer l'attention du joueur sur des éléments importants de l'environnement

³⁹ Comme c'était le cas pour *Donkey Kong*, le point de vue latéral immobile dans ces jeux n'est pas privilégié uniquement pour des raisons de contraintes technologiques. La présence de ces plans fixes repose aussi sur le choix esthétique des concepteurs de remédier des dessins complexes.

⁴⁰ Ce dernier type de point de vue à la troisième personne expose bien les zones grises de cette typologie de l'ocularisation vidéoludique. Certains des angles de caméra compris ici peuvent être en surplomb ou encore, latéraux. Cependant, ils sont aussi en constante variation, ce qui fait en sorte qu'ils sont difficiles à catégoriser. Ce type de point de vue mixte et hybride est donc classé ici.

(objets, emplacements, ennemis, etc.). Or, c'est surtout la recherche d'effets esthétiques, narratifs et dramatiques en rapport avec les conventions cinématographiques qui est privilégiée par ce type de point de vue. C'est d'ailleurs l'observation qu'en fait Nitsche :

Because of the game system's control over these cameras, these visualizations can quote cinematic shots and make the best possible use of the set and its lighting, effects, and staging. In other words, predefined viewing frames allow for an optimized mise-en-scène in game spaces as in film sets. Such optimization can direct attention in a highly dramatic way (2008, p. 108).

Il compare aussi le travail visuel des concepteurs de jeux sur des œuvres optant pour un cadrage prédéfini à celui des réalisateurs ou des directeurs photo sur des films (Nitsche 2008, p. 108-109). Ces mêmes créateurs peuvent d'ailleurs employer le vocabulaire cinématographique lors de la création de ces œuvres et plus largement, les journalistes et les chercheurs peuvent aussi mobiliser ce langage pour avoir un regard critique ou analytique sur ces jeux. Les concepts de mise en scène, de cadrage, de composition, d'effet de profondeur, de travelling et de montage sont ainsi adoptés dans les différents articles, ouvrages et conversations. Certains procédés empruntés au cinéma permettent au final de mettre l'accent sur certains éléments, de diriger l'attention du joueur et de bien balancer le plan dans un but esthétique et dramatique. Ces effets peuvent cependant souvent prévaloir sur la fonctionnalité de la représentation. Le joueur, gêné par des cadrages ou des mouvements de caméra imprévisibles et inattendus, peut devenir désorienté et cela peut déstabiliser ses observations et ses manipulations, qui peuvent devenir complexes dans certaines situations, particulièrement durant les séquences d'action.⁴¹ À une époque, ces points de vue stylisés, mais non contrôlés par le

⁴¹ Parfois, cela peut être voulu et recherché par les concepteurs. Dans le *survival horror*, il peut s'agir d'un élément de design volontaire, une tactique de l'épouvante (Ludiciné s.d., p. 12). Au lieu que la représentation prenne le joueur par la main, lui facilite son interaction, elle peut lui nuire, le gêner dans sa prise en main, et ainsi, générer une certaine forme de vulnérabilité chez lui, aspect important dans ce sous-genre du jeu vidéo d'horreur pour faire monter la tension.

joueur, étaient employés pour des raisons de limitations technologiques (façon d'afficher des environnements plus détaillés) comme dans *Resident Evil* (Capcom, 1996). Le *survival horror* est d'ailleurs un genre vidéoludique souvent analysé pour ses angles de vue prédéfinis (King et Krzywinska 2002a, p. 12-13; King et Krzywinska 2002b, p. 143; Nitsche 2008, p. 108-109; Klevjer 2006, p. 213), permettant de contrôler le champ de vision du joueur et ainsi, de générer la surprise ou le suspense. Cette caméra autonome est aussi utilisée dans les jeux d'aventure, d'action et RPG, et ce, encore aujourd'hui (la série *Uncharted* étant un bon exemple).⁴²

Dans la typologie, la première division quant au point de vue prédéfini sans positionnement précis a trait à sa mobilité et son immobilité. Lorsqu'il est mobile, ses déplacements ou ses panoramiques sont imposés par le jeu, mais sont dépendants des mouvements de l'avatar qui doivent constamment être recadrés. Dans son manuel pour *game designers*, Ernest Adams nomme ce type de point de vue prédéfini mobile la « caméra sensible au contexte » (« context-sensitive camera ») :

In a context-sensitive model, the camera moves intelligently to follow the action, displaying it from whatever angle best suits the action at any time. You must define the behaviour of the camera for each location in the game world and for each possible situation in which the avatar or party may find themselves (2010, p. 221).

⁴² Il existe dans des œuvres comme *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), *Shenmue 1 et 2* (Sega, 1999-2001), *Resident Evil 4*, *God of War* (SCE Santa Monica Studio, 2005) et *Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005) des séquences d'action contextuelle connues sous le nom de *Quick Time Events* (« QTE »). Ce sont des cinématiques interactives (« cineractives ») durant lesquelles le joueur, pour poursuivre sa progression, doit appuyer sur les boutons affichés à l'écran au bon moment et dans le bon ordre (Perron et Therrien 2007, p. 396; Perron et Therrien 2009, p. 4; Therrien 2008, p. 250). L'utilisateur ignore souvent quelles actions seront générées (Nitsche 2008, p. 110) et d'ambitieux procédés cinématographiques sont aussi mobilisés. Il est possible de considérer que ces séquences emploient des points de vue prédéfinis sans positionnement précis. Or, puisque l'interactivité explicite est plutôt limitée durant ces séquences (plusieurs les considèrent comme étant plus cinématographiques que vidéoludiques [Therrien 2008, p. 250] et selon Perron et Therrien, « le joueur n'est responsable que du défilement continu des images » [2009, p. 4]), il ne sera pas question des points de vue au sein des « QTEs » plus longuement dans ce mémoire.

La caméra suit l'action en gérant continuellement au sein d'un même plan la hauteur, les angles et la distance du cadrage. Comme le fait remarquer Adams, cela demande un effort considérable aux concepteurs (plus que d'autres types de points de vue), car ils doivent créer des mouvements pour chacun des emplacements explorables de l'environnement du jeu et chacune des situations dans laquelle pourrait se retrouver le personnage-joueur (2010, p. 222).

La plupart du temps, ce point de vue prédéfini mobile est non contrôlé, c'est-à-dire qu'il ne permet aucune manipulation directe par le joueur. Tout d'abord, il se peut que les mouvements de cette caméra autonome aient des visées fonctionnelles et qu'ils soient utilisés pour optimiser la compréhension du joueur par rapport à l'espace. Ils peuvent ainsi orienter et guider l'utilisateur dans l'action et diriger son attention durant son exploration en mettant l'accent, par des cadrages précis et l'emploi de gros plans, sur des objets et des détails importants au sein de l'environnement et sur des directions à prioriser dans des espaces tridimensionnels parfois complexes. C'est le cas dans la série *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007-2010), où le point de vue est en constant mouvement pour recadrer certains éléments importants et précis des niveaux. Ainsi, au lieu de mettre en place des signes informant le joueur dans quelle direction aller, c'est plutôt le cadrage qui offre ces indications de manière efficace et rapide. Cela permet à de jeunes utilisateurs (un marché très lucratif que Nintendo vise depuis des décennies) de bien comprendre la configuration de l'environnement et de savoir vers quelles planètes ils doivent se diriger. Par exemple, si le personnage-joueur doit changer d'emplacement ou accéder à la face opposée d'une plateforme, la caméra bien positionnée s'assure que l'utilisateur puisse les voir et les éléments importants dans *Super Mario Galaxy* sont ainsi rarement cachés. Ce type d'efficacité du point de vue prédéfini sans positionnement précis se retrouve à certains moments

dans la franchise *Uncharted*. La caméra est majoritairement en chasse rotative. Cependant, lorsque vient le temps de grimper, l'utilisateur perd le contrôle du mouvement du point de vue, qui cadre l'avatar en rapport avec l'espace. Les parois et les lianes sur lesquelles le personnage-joueur peut s'accrocher sont mises en évidence et lorsqu'il saute vers l'une de celles-ci, un recadrage automatique de la caméra s'effectue afin de montrer les prochains éléments vers lesquels il pourra sauter.

Maintenant que les considérations fonctionnelles du point de vue prédéfini sans positionnement précis mobile ont été soulignées, force est d'admettre que cette forme de représentation est souvent analysée pour ses capacités esthétiques, proposant des mouvements de caméra différents de ceux que l'on retrouve dans les autres types de points de vue de la troisième personne. Le rendu visuel ainsi créé par ces travellings propose une stylisation très cinématographique. C'est le cas dans plusieurs jeux de *survival horror*. Un exemple bien connu de caméra autonome mouvante se trouve dans *Silent Hill* (Konami, 1999), où, contrairement à *Resident Evil* (cadrages fixes), les déplacements de l'avatar sont suivis de manière plus dynamique. Lorsque le protagoniste Harry Masson se promène dans les rues de la ville, le point de vue est en chasse. Cependant, lorsque le personnage-joueur se déplace sur le trottoir, la caméra ne suit plus l'avatar de dos. Celle-ci reste dans la rue et suit le protagoniste avec une certaine latéralité. Le travelling ainsi généré fait en sorte que le joueur a une vue moins optimale sur le devant de l'action. Aussi, des éléments de l'environnement (des lampadaires, des arbres, des voitures, etc.) défilent de manière rapide entre l'avatar et la caméra, ce qui a pour effet de dynamiser le mouvement. Dans les espaces intérieurs plus restreints, les plans ne sont pas sans rappeler ceux présents au sein de *Resident Evil*, à la différence qu'ils sont souvent agrémentés

de panoramiques, ce que proposera et améliorera *Resident Evil : Code Veronica* (Capcom, 2000), optant pour ce procédé ainsi que pour de légers travellings.

Du côté de la furtivité, s'il a été mentionné précédemment que l'univers de *Metal Gear Solid* est représenté à l'aide d'un point de vue en surplomb, sa suite, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001), opte plutôt pour un cadrage sans positionnement précis (voir la Figure 12 à la page suivante). La caméra peut être surélevée comme dans le premier volet. C'est particulièrement le cas dans les petites salles, où le point de vue est complètement au-dessus de l'avatar. La vue du joueur est alors optimale, car il a un regard sur l'entièreté de la pièce. La caméra est aussi surélevée dans les espaces plus vastes. Elle suit l'avatar en affichant un certain angle, ce qui permet d'ajouter un peu de profondeur à la représentation. Cependant, ce point de vue est souvent problématique puisqu'il ne permet pas de voir l'environnement en profondeur. Dans les endroits plus étroits comme les corridors et les escaliers, les emplacements et les déplacements de la caméra sont plus variables. Son positionnement peut être en surplomb, mais aussi à la hauteur du personnage, parfois face à celui-ci, ce qui fait en sorte que le joueur ne voit pas devant lui. Finalement, lorsque l'un des personnages contrôlés accède à des corridors où l'un des murs est manquant (une passerelle par exemple), les mouvements de la caméra se détachent souvent de l'avatar pour le montrer en latéralité. Ces emplacements de la caméra ainsi que ces travellings privilégient souvent l'esthétique à une bonne lisibilité de l'action. Le point de vue dans *Metal Gear Solid 2* est ainsi souvent problématique au niveau de sa fonctionnalité. Cela dit, les problèmes de la caméra dans les espaces vastes, les corridors, les escaliers et les passerelles sont compensés par deux éléments. Tout d'abord, le radar, qui permet de connaître le positionnement des ennemis dans l'environnement, offre un savoir accru au joueur sur

l'action du jeu. Ensuite, l'accès au point de vue à la première personne permet à l'utilisateur d'accéder au regard de l'avatar et ainsi, d'avoir une meilleure vue devant lui et sur la profondeur des environnements.



Figure 12. Deux images illustrant bien la variété du point de vue prédéfini sans positionnement précis dans *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* : surélevé dans les espaces vastes (illustration de gauche) et à la hauteur de l'avatar dans les endroits plus étroits (un corridor dans ce cas-ci) (illustration de droite). (<<https://i.ytimg.com/vi/NklWIdz5aP4/maxresdefault.jpg>> et <http://www.arminbwagner.com/crates_and_barrels/images/crate_metalgearsolid2.jpg>. Consultés le 26 août 2016.)

Comme il a été mentionné précédemment, la série *Uncharted* propose une caméra en chasse rotative la majorité du temps, mais offre par moment au joueur le point de vue prédéfini sans positionnement précis mobile dans un but de fonctionnalité lorsque Nathan Drake s'accroche sur différentes structures. Or, la caméra autonome, qui est ainsi un point de vue parmi tant d'autres dans les jeux de la franchise, est aussi largement employée pour créer des effets esthétiques, narratifs et dramatiques. Tout d'abord, un plan qui revient à plusieurs reprises dans la série est celui positionné devant l'avatar lorsqu'il doit fuir une menace ou un danger. Ce point de vue prédéfini sert à montrer la relation entre le poursuivi et le ou les poursuivants. Ce type de cadrage est présent vers la fin du premier volet (2007), au moment où Drake doit fuir les créatures appelées « Descendants ». La caméra est face au personnage pour voir la horde de monstres se rapprocher derrière lui. Le même effet est repris dans *Uncharted 2: Among Thieves*

(2009), lorsque Drake, au Népal, est pris en chasse par un camion dans une petite rue étroite (voir la première image de la Figure 13 à la page suivante). L'utilisateur, qui contrôle l'avatar en fuite, peut alors garder un œil sur la voiture (ce que peut difficilement faire le protagoniste). Plus tard, à la toute fin du jeu, lorsque le personnage-joueur a tué l'antagoniste principal, Zoran Lazarevic, il doit fuir le royaume de Shambhala en pleine destruction en traversant un pont qui s'écroule. Au tout début, le point de vue se trouve derrière l'avatar, mais le joueur n'a aucun contrôle sur celui-ci. Quand il arrive au milieu de la structure, la caméra se déplace pour venir se positionner face au personnage principal. L'avatar court alors vers la caméra tandis que le joueur a une vue sur l'effondrement graduel du pont. Ces trois exemples ne sont pas sans rappeler la célèbre séquence au début d'*Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981) (l'une des principales inspirations de la série *Uncharted*), où le protagoniste (interprété par Harrison Ford) doit fuir un temple péruvien qui s'effondre et éviter une grosse pierre roulant en sa direction (voir la deuxième image de la Figure 13 à la page suivante). Comme c'est le cas dans *Uncharted*, la prise de vue est alors devant le personnage qui doit échapper au danger, ce qui permet au spectateur de voir la boule se rapprocher d'Indiana Jones. Finalement, un recadrage un peu plus dynamique et varié de l'action s'opère dans le premier volet de la franchise de Naughty Dog lorsque Drake, à bord d'un véhicule tout-terrain, est poursuivi par des ennemis arrivant de tous les côtés. Le point de vue, qui n'est pas contrôlé par le joueur, peut être situé devant la voiture pour montrer les antagonistes s'approchant de celle-ci, mais son orientation est aussi en constante variation. La caméra peut alors se poster derrière et dans un positionnement latéral par rapport au véhicule pour cadrer les ennemis arrivant à 360 degrés dans l'environnement. Cela permet de complexifier la poursuite tout en montrant clairement au joueur d'où provient la menace. Puisqu'il ne peut pas orienter le point de vue

prédéfini, il se doute bien que les antagonistes n'arriveront pas du hors-champ et ainsi, il n'a pas à se soucier d'une présence ennemie provenant de cette zone de l'espace.



Figure 13. Nathan Drake tentant de fuir un camion fonçant vers lui dans *Uncharted 2: Among Thieves* (image de gauche) et Indiana Jones devant éviter une grosse pierre roulant en sa direction dans *Raiders of the Lost Ark* (image de droite). Dans les deux cas, les protagonistes courent vers la caméra, cette dernière étant située devant eux pour cadrer le danger à l'arrière-plan. (<<http://www.mobygames.com/images/shots/1/505091-uncharted-2-among-thieves-playstation-3-screenshot-chased.jpg>> et <<http://www.fondospelículas.net/wp-content/uploads/2010/10/indiana-jones-y-el-templo-maldito.jpg>>. Consultés le 26 août 2016.)

Le point de vue prédéfini mobile sans contrôle a aussi lieu dans la série *Uncharted* lorsque le personnage-joueur s'approche d'un lieu grandiose et spectaculaire. Durant ces moments, l'utilisateur continue à diriger les mouvements de l'avatar, mais la caméra recule et s'éloigne du protagoniste et de l'action de manière indépendante pour créer une mise à distance et ainsi, générer des plans très larges. Ces travellings arrière quelque peu ascendants permettent d'offrir une vue d'ensemble sur un environnement. Durant ces effets de découverte et de révélation, les lieux diégétiques sont présentés progressivement au joueur pour créer un sentiment d'émerveillement chez celui-ci. C'est ce qui se produit dans le premier volet, quand Drake s'approche d'une forteresse sur une île située dans l'Océan Pacifique. Le joueur perd alors le contrôle sur la caméra qui s'éloigne du personnage pour cadrer le bâtiment dans son ensemble à l'écran. Ce plan vient mettre l'accent sur l'aspect grandiose et dominant des lieux.

Le même effet est recréé dans *Uncharted 2*, lorsque le personnage-joueur, au sein du royaume de Shambhala, se dirige vers le sanctuaire où se trouve la pierre de Chintamani. La caméra recule pour recadrer le lieu au complet. Le procédé permet ici de clore la séquence et d'introduire une transition puisqu'un nouveau plan est créé lorsque Drake se trouve dans le bâtiment. Dans *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011), le protagoniste doit fuir un port envahi par des pirates au Yémen. Au moment précis où il s'accroche sur une paroi extérieure, un plan d'ensemble est créé par la caméra, reculant pour introduire le lieu immense dans son intégralité. Cet effet permet alors de montrer au joueur les difficultés que le personnage doit encore traverser pour se sortir de l'impasse. Plus tard, dans le même volet, alors que Drake est perdu dans le désert de Rub al-Khali, des plans très larges en hauteur accentuent la grandeur et l'ampleur de l'environnement (des dunes à perte de vue) (voir la Figure 14 à la page suivante). Cela est fait en opposition avec la petitesse du protagoniste et souligne l'immense défi qu'il devra relever dans sa quête de survie. Dans les quatre exemples décrits précédemment, le joueur se doute bien que durant ces moments de caméra autonome éloignée l'avatar ne se fera pas attaquer. La représentation ne permet pas à l'utilisateur de bien réagir à l'action. Les concepteurs, par ces points de vue, désirent surprendre et émerveiller le joueur et non le mettre sur ses gardes. Finalement, il se peut que cette mise à distance visuelle soit employée dans un but narratif. C'est le cas dans *Uncharted 2*, lorsque Drake fait de l'alpinisme dans l'Himalaya et découvre une horde de loups massacrés. Un peu plus tard, lorsqu'il s'agrippe à un rocher, la caméra se détache du personnage principal pour venir cadrer à l'avant-plan une créature observant le protagoniste à l'arrière-plan. Cette ocularisation spectatorielle (Jost 1990, p. 141) permet au joueur de voir un élément narratif que Drake ne voit pas. L'utilisateur peut alors conclure que cette créature

est responsable de la mort des loups et, faire preuve de prudence (et ce, même si le personnage n'a rien vu) puisqu'il a pu constater que la menace est dans les parages.

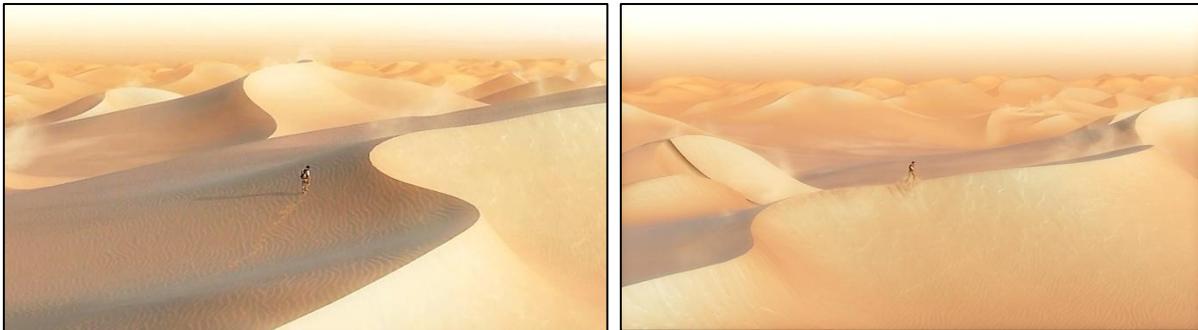


Figure 14. Deux exemples de points de vue prédéfinis sans positionnement précis dans *Uncharted 3: Drake's Deception* lorsque Nathan Drake est perdu dans le désert de Rub al-Khali. Les plans sont très larges, un peu surélevés et surtout, ils sont variés : derrière le protagoniste (image de gauche) ou de côté (image de droite). (<http://images.gamersyde.com/image_uncharted_3_drake_s_deception-17516-2182_0002.jpg> et <<http://jawnesny.pl/wp-content/uploads/2012/02/lost-desert-day1.jpg>>. Consultés le 26 août 2016.)

De retour à la typologie, le point de vue prédéfini sans positionnement précis mobile peut aussi offrir des possibilités de contrôle au joueur, c'est-à-dire que la caméra virtuelle reste autonome, mais l'utilisateur peut y avoir accès s'il le désire. L'exemple souvent cité illustrant cette mécanique interactive de la représentation est *Ico* (Team Ico, 2001) (Adams 2010, p. 221-222; Nitsche 2008, p. 110-111). Dans ce jeu d'aventure, le point de vue prédéfini cadre constamment l'avatar et les mouvements visuels sont déclenchés par ses déplacements (Nitsche 2008, p. 110). Comme le démontre la Figure 15 à la page suivante, les positions de la caméra sont multiples, variant constamment l'échelle de plans et proposant un véritable découpage de l'espace, et ce, sans l'utilisation du montage. Les plans peuvent être rapprochés de l'avatar et ensuite, un travelling arrière peut être employé à certains moments pour créer des plans larges (et même très larges) pour bien situer l'action et, mettre l'accent sur l'aspect grandiose de la forteresse (lieu où se situe la presque totalité du jeu) ainsi que sur le paysage environnant. Aussi, les mouvements préétablis ciblent des éléments (objets et chemins) particuliers à prendre

en considération. Un recadrage peut par exemple mettre l'accent sur une porte précise, une chaîne sur laquelle grimper ou une machine à activer éventuellement atteignables.



Figure 15. Deux images représentant bien la variété des emplacements du point de vue prédéfini sans positionnement précis dans *Ico* : de profil (illustration de gauche) et à mi-chemin entre l'arrière et le côté du personnage (illustration de droite). (<<https://i.ytimg.com/vi/Zel9Zc71ChA/maxresdefault.jpg>> et <<http://www.startvideojuegos.com/wp-content/uploads/2013/11/ICO-puente-analisis-startvideojuegos.jpg>>. Consultés le 26 août 2016.)

Cette représentation n'est pas très différente des autres œuvres analysées précédemment. Or, *Ico*, grâce au joystick de droite, offre la possibilité au joueur de contrôler les panoramiques à partir de la position prédéfinie de la caméra :

The camera is mobile to keep the hero in view and in the necessary relation to the set spatial puzzle. At the same time, the player has limited control over the camera's orientation. This allows visual exploration of the game space in the search for the next clue in the spatial puzzle setup of *Ico* beyond the predefined frame. Often no camera adjustment is necessary to solve a certain puzzle but as the understanding of spatial connections is at the heart of *Ico*, the limited camera control allows for a "closer look" and more independent exploration that, in return, support the necessary planning of the route ahead. Players engage not only as active navigators but also as visually exploring camera operators in the game space (Nitsche 2008, p. 110).

Ce contrôle limité de la caméra aide le joueur dans son exploration visuelle de l'espace, car il lui permet de détacher le point de vue ancré de l'avatar afin de cadrer des éléments pertinents du décor servant à résoudre les énigmes ainsi que des zones à explorer. L'utilisateur peut aussi zoomer la caméra vers certains emplacements en pesant sur « R2 ». Il arrive d'ailleurs parfois que le personnage principal ne soit plus représenté à l'écran : « [...] the player can direct the

camera in such a way as to lose sight of the hero and instead concentrate on the surrounding game space. The character does not move beyond the frame; the frame leaves the character » (Nitsche 2008, p. 111). Lorsque le joueur lâche le joystick de droite, le point de vue reprend sa position prédéfinie d'origine et recadre l'avatar. Dans *Shadow of the Colossus* (2005), par les mêmes créateurs qu'*Ico*, le point de vue est majoritairement en chasse et rotatif. Or, lorsque le joueur affronte les colosses et s'accroche à ceux-ci, la caméra est alors modifiée. L'utilisateur perd son contrôle à 360 degrés sur celle-ci, mais comme dans *Ico*, il peut alors, grâce au joystick de droite, faire des mouvements panoramiques pour cadrer certaines zones précises sur le corps de l'antagoniste. Il peut alors voir où est son point faible et réfléchir à une trajectoire pour s'y rendre.

Le point de vue prédéfini sans positionnement précis est le type de caméra de cette typologie avec le statut le plus flou. C'est pourquoi il a été traité plus longuement en analysant en profondeur un plus grand éventail de jeux. Maintenant, il ne reste plus qu'à traiter le point de vue sans positionnement précis immobile, où les actions de l'avatar sont présentées de manière fixe et rigide, c'est-à-dire sans déplacement et panoramique. Il est très travaillé et optimisé, car sa position et sa composition sont non seulement préétablies, ils n'ont en plus pas à suivre les mouvements de l'avatar dans l'environnement du jeu (les plans ne font que changer lorsque le personnage accède à une section précise de l'écran, souvent près de la sortie du cadre ou en traversant des portes). Dès 1992, *Alone in the Dark* (Infogrames) optait pour ce type de cadrage fixe dans des environnements à mi-chemin entre la 2D et la 3D. Par la suite, de manière plus orientée vers la troisième dimension, *Resident Evil* a amélioré le type de représentation employé par son précurseur. Il s'agit d'ailleurs de l'œuvre la plus souvent analysée par rapport à ce point

de vue (King et Krzywinska 2002b, p. 143; Nitsche 2008, p. 109; Therrien et Perron 2009, p. 8). Tout au long du jeu, la position de la caméra varie, c'est-à-dire qu'elle est sans cesse changeante d'un plan à l'autre. Comme le démontre la Figure 16 à la page suivante, les cadrages peuvent être larges ou rapprochés, bas ou en hauteur, menant à des compositions esthétiques et à des utilités particulières et créant des sensations diverses selon les effets dramatiques recherchés. La position plus éloignée et en surplomb de la caméra permet souvent au joueur d'être moins sur le qui-vive puisqu'il jouit d'une vue d'ensemble autour de lui. À l'opposé, les plans serrés et plus près du sol restreignent le champ de vision de l'utilisateur et le mettent dans un état plus tendu. Ces plans fixes ont aussi pour effet de dicter ce qui apparaît à l'écran et ce qui n'y est pas présenté. Le champ et le hors-champ sont ainsi constamment dynamisés. Les concepteurs ont alors la possibilité d'orchestrer des effets de surprises (des attaques de zombies) provenant de l'extérieur du cadre. Un exemple qui illustre bien ce phénomène est lorsque le personnage est représenté à l'extrémité du corridor tandis que la caméra est située à l'autre bout (voir la deuxième image de la Figure 16 à la page suivante). Il s'agit d'un point de vue inhabituel sur l'action puisque le joueur est habitué de voir l'avatar de dos et non de face. Il est alors possible de s'attendre à ce que la menace provienne de derrière la caméra et les déplacements orchestrés par l'utilisateur se font de manière prudente.



Figure 16. Les multiples emplacements du point de vue prédéfini sans positionnement précis immobile dans *Resident Evil* : éloigné (première image), rapproché et à la hauteur du personnage (deuxième image) et rapproché et surélevé (troisième image). (<[https://psmedia.playstation.com/is/image/psmedia/residc_preview?\\$TwoColumn_Legacy\\$](https://psmedia.playstation.com/is/image/psmedia/residc_preview?$TwoColumn_Legacy$)>, <<http://twogamerz.free.fr/wp-content/uploads/Resident-Evil.jpg>> et <http://img.gamefaqs.net/screens/1/a/2/gfs_10835_2_24.jpg>. Consultés le 26 août 2016.)

Ce type de point de vue est souvent critiqué pour son manque de dynamisme, mais aussi pour sa représentation de l'action qui peut devenir hasardeuse. Si des effets claustrophobiques peuvent être les bienvenues dans une œuvre cinématographique pour créer de la tension, cela peut au contraire s'avérer être problématique en jeu vidéo. Certains angles de caméra peuvent nuire à la fonctionnalité (navigation et confrontation) comme le fait remarquer Michael Nitsche dans son analyse de *Resident Evil* : « Players complained about the arrangement of predefined

cameras in the original *Resident Evil* game, as the camera viewpoints occasionally lost track of the player or attacking enemies » (2008, p. 111-112). De leur côté, Geoff King et Tanya Krzywinska parlent de rigidité pouvant provoquer une limitation dans la jouabilité et une frustration chez le joueur : « The fixed views offered by games such as *Resident Evil* [...] have a rigidity that creates a very different, sometimes frustratingly limited, perspective on the action » (2002b, p. 143). Finalement, d'autres *survival horror* emploient le point de vue sans positionnement précis immobile. C'est le cas des deux suites de *Resident Evil* (Capcom, 1998-1999) ainsi que des trois premiers volets de la série *Fatal Frame* (Tecmo, 2001-2005). En dehors de l'horreur, le jeu d'action-aventure *Onimusha : Warlords* (Capcom, 2001) propose aussi ce type de point de vue. Avec l'évolution technologique, la mobilité de la caméra autonome est devenue plus d'actualité et il est ainsi difficile de trouver des exemples récents d'œuvres optant pour cette représentation fixe.

4.6. Courte réflexion sur le point de vue à la deuxième personne

Le point de vue à la deuxième personne est un concept auquel se réfèrent des joueurs, des revues et des sites spécialisés (Giant Bomb 2016) ainsi que des chercheurs (Sharp 2014, p. 112). Il présente l'action à travers le regard d'un personnage autre que celui de l'avatar (Giant Bomb 2016; Sharp 2014, p. 112).⁴³ Une franchise bien connue optant une telle représentation visuelle est *Siren* (Project Siren, 2003-2008). Dans cette trilogie de *survival horror*, le joueur

⁴³ Au cinéma, cela est différent. La distinction entre la première et la deuxième personne n'existe pas au niveau visuel. Par exemple, François Jost ne distingue pas la vision d'un protagoniste de celle d'un personnage secondaire ou d'un antagoniste. Toutes ces visualisations sont considérées comme une ocularisation interne (Jost 1990, p. 131-133). En jeu vidéo, c'est différent à cause de l'arrimage interactif. Le point de vue de l'avatar (première personne) est séparé de celui des autres personnages (deuxième personne).

peut accéder à la vision des monstres appelés shibitos pour tenter de deviner leurs emplacements dans l'environnement. Cependant, cet accès au regard de la menace est très limité au niveau de l'interactivité explicite puisque le joueur, durant ces phases, n'a plus de contrôle sur son avatar. De manière plus interactive, ce point de vue est employé dans le jeu 2D *Battletoads* (Rare, 1991) et dans l'œuvre tridimensionnelle *Psychonauts* (Double Fine Productions, 2005) (voir la Figure 17 à la page suivante). Dans les deux cas, l'avatar est visualisé via le regard d'un antagoniste et l'emploi de marques de subjectivité vient le suggérer. Lorsque le personnage-joueur affronte le premier boss dans *Battletoads*, deux armes apparaissent au bas de l'écran et une visée est représentée au milieu du cadre pour simuler la vision de l'ennemi sur l'action. Pour neutraliser l'antagoniste, le personnage-joueur doit lancer des projectiles en direction de la caméra et des fissures apparaissent à l'écran lorsque l'ennemi est atteint. Pour ce qui est de *Psychonauts*, lors de l'affrontement face au « Lungfish », un masque constitué de deux cercles entrecroisés est formé pour simuler le regard du poisson suivant l'avatar. Dans ces deux jeux, il est important de noter qu'outre ces marques de subjectivité, le point de vue à la troisième personne n'est pas modifié. Il est en adéquation avec les autres séquences (le point de vue latéral mobile dans *Battletoads* et la caméra en chasse dans *Psychonauts* sont conservés). Le point de vue à la deuxième personne, dans sa forme générale et habituelle, est ainsi une représentation à la troisième personne où des indices subjectifs de personnages non contrôlés sont ajoutés pour agrémenter l'affichage visuel. Il ne figure pas dans la typologie puisque tous les types de caméra à la troisième personne peuvent potentiellement être aussi à la deuxième personne. Cela dit, le mentionner sous forme de sous-catégorie dans une analyse peut s'avérer pertinent (par exemple : « *Psychonauts* emploie un point de vue à la troisième personne en chasse, représenté à la deuxième personne »).



Figure 17. Le point de vue à la deuxième personne dans *Battletoads* (image de gauche) et *Psychonauts* (image de droite). Les deux armes apparaissant au bas de l'écran, la visée et la fissure dans la première illustration et le masque composé de deux cercles entrecroisés dans la seconde permettent de simuler le regard d'un personnage autre que celui de l'avatar. (<http://static.giantbomb.com/uploads/original/2/26380/897783-picture_2.png> et <<https://i.ytimg.com/vi/8qQW3Go1Y10/hqdefault.jpg>>. Consultés le 26 août 2016.)

Ce chapitre a permis de présenter le point de vue à la troisième personne ainsi que ses quatre sous-types : en chasse, en surplomb, latéral et prédéfini, sans positionnement précis. Pour chacun de ceux-ci, le niveau de mobilité et le contrôle offerts au joueur ont été abordés et des analyses sur des œuvres précises ont été menées. La notion de point de vue à la deuxième personne a pu finalement être rapidement questionnée. Le prochain et dernier chapitre se penchera sur la portion restante de la typologie de l'ocularisation vidéoludique : le point de vue positionné (non ancré).

Chapitre 5 : Le point de vue positionné (non ancré)

Ce chapitre final se penchera sur la dernière portion de la typologie de l’ocularisation vidéoludique, c’est-à-dire le point de vue positionné, non ancré (portion droite de la Figure 24 de l’annexe 3). Il sera tout d’abord introduit et présenté (ses principales caractéristiques seront survolées) avant que ses différents types de mobilité et de contrôle soient finalement abordés.

5.1. Présentation

Dans plusieurs œuvres vidéoludiques, il se peut que la caméra virtuelle ne cible aucun personnage précis et que la représentation visuelle ne soit ni à la première, ni à la troisième personne. Il est question ici du point de vue positionné⁴⁴ dans l’environnement, c’est-à-dire non ancré. Il est moins abordé dans les études vidéoludiques qui priorisent souvent les dispositifs arrimés (première et troisième personne).⁴⁵ On le retrouve dans la plupart des jeux de stratégie, de gestion et de simulation de vie. Il vient appuyer l’idée qu’un joueur peut se sentir interpellé par une œuvre vidéoludique sans s’identifier à un ou des avatars en particulier. De plus, il se rapproche de l’ocularisation spectatorielle cinématographique chez François Jost (le spectateur jouit d’un avantage cognitif visuel par rapport aux personnages) (1990 p. 141), car la vue de l’utilisateur sur l’environnement est détachée de toute forme de présence corporelle précise. Cette absence d’ancrage fait en sorte qu’il se trouve ainsi dans une position privilégiée avec un

⁴⁴ Comme il a déjà été mentionné dans le chapitre 2, le terme « positionné » pour le point de vue non ancré provient du cours « Jeu vidéo et cinéma » (JEU 1003) donné par Carl Therrien à l’Université de Montréal.

⁴⁵ Certains chercheurs considèrent d’ailleurs souvent le point de vue positionné comme étant à la troisième personne (Egenfeldt-Nielsen *et al.* 2008, p. 107; Sharp 2014). Or, la typologie à l’étude les sépare clairement puisque cette absence d’ancrage comporte au contraire des implications ludiques et esthétiques différentes.

savoir presque total sur le monde diégétique.⁴⁶ Cette omniscience est accentuée par la position visuelle du joueur, la plupart du temps détachée et éloignée au-dessus de l'environnement. L'utilisateur a ainsi une vue en surplomb et en plongée sur les événements. Comme le démontre la Figure 18 ci-dessous, l'altitude du point de vue par rapport au sol est variable et dépend de l'étendue de l'espace. Dans le jeu de simulation *The Sims* (Maxis, 2000), la caméra est rapprochée de l'action puisque les manipulations du joueur ne sont limitées qu'à un groupe de personnes au sein et autour d'une demeure. À l'opposé, dans la série de jeux de gestion *SimCity* (Maxis, 1989-2013), l'environnement est plus vaste et moins confiné. Le joueur doit administrer une ville complète et l'emplacement du point de vue positionné est ainsi beaucoup plus élevé.



Figure 18. Ces images provenant de *The Sims* (Maxis, 2000) (gauche) et de *SimCity 3000* (Maxis, 1999) (droite) démontrent que la hauteur du point de vue positionné dépend de l'environnement géré. (<http://www.theisozone.com/images/screens/windows_2862-31294603563.jpg> et <<http://www.wsgf.org/phpBB3/download/file.php?id=627>>. Consultés le 26 août 2016.)

⁴⁶ L'emploi du mot « presque » n'est pas anodin. Le joueur n'a pas toujours un point de vue sur l'entièreté de l'environnement. Il se peut que certaines parties de celui-ci soient obstruées, que l'omniscience soit contrôlée et limitée. Par exemple, dans les jeux de stratégie en temps réel, cet effet peut être ressenti par ce qui est appelé dans le jargon vidéoludique le « brouillard de guerre » (« fog of war »). La visibilité du joueur est restreinte intentionnellement (certaines zones de la carte sont obscurcies) pour qu'il n'ait pas accès trop rapidement ou trop facilement à l'entièreté du monde du jeu. Le développement et la progression des ennemis sont ainsi cachés.

Cette représentation en surplomb peut tout d'abord être facilement implémentée en deux dimensions. À ce moment, elle sera affichée dans une forme simplifiée. Le point de vue se situe parfois complètement au-dessus de l'environnement, pointant directement et perpendiculairement vers le bas. Il peut aussi simuler un certain effet tridimensionnel irréaliste de profondeur et de hauteur en présentant les éléments de l'espace avec un certain angle par des techniques de projection parallèle axonométrique, c'est-à-dire sans point de fuite causé par la perspective et permettant ainsi au joueur de voir le côté des bâtiments (Adams 2010, p. 220). Le monde des jeux peut également être représenté par des engins tridimensionnels. Comme il sera vu plus loin dans ce chapitre, cela a un impact considérable sur le dynamisme de la caméra virtuelle. La 3D permet de varier et de complexifier la représentation offerte au joueur. Cette caméra en hauteur bidimensionnelle ou tridimensionnelle, jointe par l'omniscience du point de vue positionné décrite précédemment, fait en sorte que le joueur est souvent considéré comme une force surhumaine et divine qui voit presque tout sur le monde en dessous (Taylor 2002, p. 7; Nitsche 2008, p. 99; Tavinor 2009, p. 72-73; Therrien 2010, p. 152), d'où l'appellation « god game » pour ce genre de jeux (King et Krzywinska 2002a, p. 14; King et Krzywinska 2002b, p. 143-144; Nitsche 2008, p. 99; Tavinor 2009, p. 72-73). Cette représentation est ainsi souvent conséquemment nommée la vue de dieu (« god-view », en Anglais) (Taylor 2002, p. 8, 26; Tan et Tong 2002, p. 106).⁴⁷

⁴⁷ Il y a des œuvres où le joueur incarne véritablement un dieu au sein de la diégèse comme c'est le cas dans *Black & White* (Lionhead, 2001) (Tavinor 2009, p. 72-73). Or, la majorité du temps, ce n'est pas le cas. L'utilisation du terme « god game » ne sert qu'à comprendre en quelque sorte le registre visuel et ludique, sans pour autant qu'une présence divine soit instaurée fictivement.

Le point de vue positionné favorise la plupart du temps une expérience au service de l'interactivité et de la fonctionnalité des œuvres, c'est-à-dire que l'information sur l'état du jeu est privilégiée à un rendu visuel esthétique. Comme le soulignent Geoff King et Tanya Krzywinska, sa représentation est d'ailleurs peu ou aucunement cinématographique, comparée à certains points de vue plus restrictifs employés à la troisième personne : « The priority is the pragmatic value of the omniscient view to the player as opposed to potentially more cinematic qualities of the restrictive tracking [...] and eye-level shots [...] (2002a, p. 14) » De manière semblable, Dominic Arsenault et Bernard Perron affirment quant à eux que cette représentation de l'environnement en surplomb (« top-down » ou axonométrique) est plus proche de la cartographie ou de l'architecture que du cinéma et de sa perspective monoculaire illusionniste (« the monocular perspective of illusionism ») (2015). Le point de vue positionné est ainsi adopté pour faciliter la visualisation du joueur dans des œuvres où d'immenses environnements doivent être représentés et de grands ensembles doivent être gérés. Il est présent dans des séries de jeux de stratégie comme *Civilization* (MicroProse et Firaxis, 1991-2016), de stratégie en temps réel comme *Warcraft* (Blizzard, 1994-2002), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997-2005) et *Starcraft* (Blizzard, 1998-2010) et de gestion comme *SimCity*. Dans ces œuvres, les mécaniques de jeu sont généralement axées vers la construction de bâtiments, le positionnement d'agents autonomes et d'unités ainsi que la gestion de ressources, de troupes, d'armées, de villes, de colonies, d'empires, de civilisations, etc. En parallèle, le joueur doit également garder un œil sur la position des ennemis et leur développement. Conséquemment, le choix d'opter pour le point de vue positionné favorise ces interactions. La présentation en hauteur permet justement au joueur de bénéficier constamment d'une vue d'ensemble sur l'environnement et sur l'action. Elle fait en sorte qu'il ait facilement accès à plusieurs éléments

et informations à l'écran à la fois. Elle permet aussi au joueur d'explorer plus facilement l'espace de jeu sans se perdre, de bien gérer certaines composantes des œuvres et de développer et planifier des stratégies efficaces,⁴⁸ quitte à ce que l'effet soit moins cinématographique comme le reconnaissent encore une fois King et Krzywinksa dans leur analyse des « god games » : « [...] 'God' games [...] – in which the player creates a world or presides over a society – are among examples of formats that suggest little if any cinematic association in terms of formal strategies » (2002a, p. 14). Finalement, si ces mêmes œuvres optaient pour un point de vue à la première ou à la troisième personne, cela aurait un impact significatif sur l'expérience vidéoludique. Les manipulations et les planifications du joueur deviendraient beaucoup plus complexes dans la mesure où ces types de représentation ancrée à un avatar précis ne sont pas vraiment en adéquation avec le modèle d'interactivité demandé dans les jeux de stratégie et de gestion (navigation dans de grands environnements, déplacement de plusieurs unités, etc.).⁴⁹

Dans ces mêmes œuvres à l'étude, le joueur peut incarner un gestionnaire, un commandant, un général, un empereur ou encore, un maire au sein même de la fiction du jeu. Cela dit, ces points de vue ne sont pas toujours réalistes. Les individus précédemment nommés n'ont habituellement pas instantanément et constamment accès à des vues omniscientes et divines en hauteur sur les environnements dirigés. Un maire n'a par exemple pas le pouvoir de

⁴⁸ Cette efficacité de la vue d'ensemble est encore plus importante dans les jeux où l'action est en temps réel et que le joueur, sous pression, doit rapidement accéder à des informations dans l'environnement vaste des œuvres.

⁴⁹ Dans la série *Dungeon Keeper* (Bullfrog, 1997-1999), le joueur incarne le rôle divin d'un maître de donjon qui doit résister aux assauts de chevaliers en gérant et en contrôlant certaines créatures. Le point de vue est la plupart du temps positionné. Cela dit, l'utilisateur peut aussi choisir d'incarner et de diriger un monstre précis et la vue passe alors à la première personne. À ce moment, le joueur perd sa vision sur l'ensemble de l'environnement et il ne peut plus contrôler les autres créatures. Ainsi, ce point de vue ajouté a des qualités beaucoup plus ludiques que fonctionnelles. La caméra positionnée demeure beaucoup plus efficace.

visualiser et parcourir aussi facilement et rapidement sa ville que dans les *SimCity*. Carl Therrien aborde de manière très juste cet aspect dans sa thèse de doctorat (2010). Il fait un lien entre ce « point de vue retranché » et le concept de « focalisation idéalisée » sur lequel il se penche dans son chapitre 5. Il considère cette forme de représentation à la fois comme une « perspective mentale d'un gestionnaire qui supervise un grand nombre d'agents » et comme une « focalisation synthétique qui se matérialise dans une ocularisation surhumaine » (Therrien 2010, p. 152). Cette caméra positionnée omnisciente et en surplomb simule ainsi les points de vue mentaux ou encore, cognitifs des personnages impliqués. Cela a par extension pour effet de permettre au joueur d'avoir accès à un point de vue synoptique, beaucoup plus synthétique que réaliste, qui favorise son observation, sa gestion et ses manipulations au sein de l'environnement du jeu. Therrien reformule un peu plus tard sa pensée en prenant comme exemple les jeux de stratégies. Le constat reste le même :

Le registre visuel développé pour les jeux de stratégies correspond [...] à un point de vue mental dans une certaine mesure; à travers ce point de vue aérien qui rend compte des variations d'état engendrées par un grand nombre d'agents, se profile une ocularisation particulièrement synthétique (Therrien 2010, p. 153).

Pour conclure cette section, la représentation générée par le point de vue positionné n'est pas esthétique, cinématographique ou réaliste de prime abord. Elle est plutôt avant tout synthétique pour permettre d'offrir une visualisation fonctionnelle au joueur.

5.2. Mobilité et contrôle

Comme le démontre la Figure 19 à la page suivante, le point de vue positionné se divise tout d'abord en deux sous-catégories qui ont trait à sa mobilité (mobile et immobile).

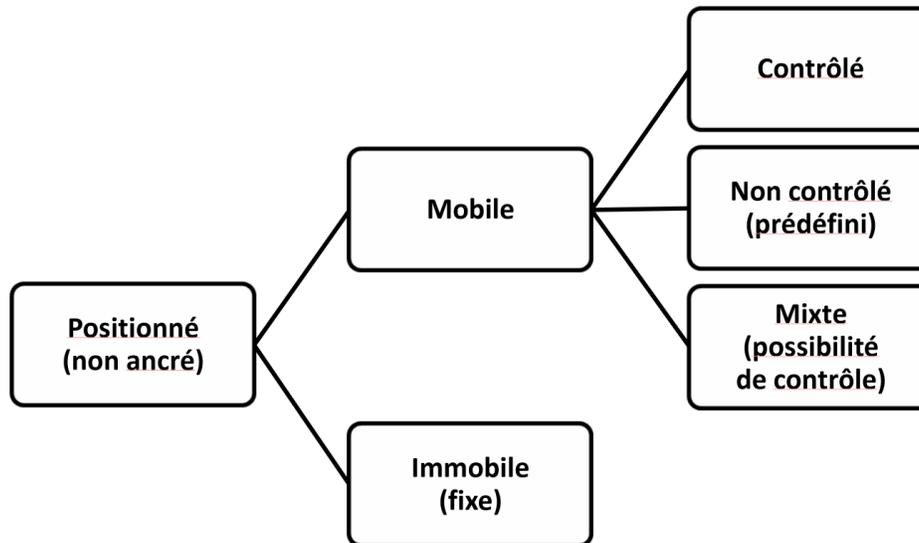


Figure 19. La portion de la typologie de l'ocularisation vidéoludique traitant du point de vue positionné (non ancré). Le schéma se divise en plusieurs sous-catégories selon la mobilité et le contrôle offert au joueur.

Il est la plupart du temps mobile et il se déplace ainsi librement dans un environnement donné, présentant l'action avec une certaine indépendance comparée au point de vue ancré, plus limité (Arsenault *et al.*, 2015, p. 110). Le principal mouvement opéré est celui très fluide et parallèle à la surface du monde représenté sous la caméra. Ensuite, il se peut qu'elle se rapproche ou s'éloigne du sol, tourne sur elle-même en conservant son orientation ou encore, qu'elle modifie son angle. Ces trois derniers éléments ajoutent alors beaucoup de profondeur à la représentation tridimensionnelle. Ces mouvements de caméra libres sont presque toujours contrôlés par le joueur. Aidé la plupart du temps par la manipulation de la souris, ce dernier peut continuellement déplacer le point de vue en surplomb et naviguer parallèlement au sol à son aise dans l'ensemble de l'espace vidéoludique. Ce contrôle direct et non limité de la caméra par le joueur, qu'Arsenault, Côté et Larochelle considèrent comme étant non restreint (« unrestrained ») (2015, p. 111), est au service de l'efficacité de la jouabilité. Il permet à l'utilisateur de facilement explorer et assimiler l'environnement. Plus important encore, il lui offre la possibilité de cadrer les éléments qui lui semblent les plus utiles au sein de l'action.

Ensuite, les œuvres tridimensionnelles modernes offrent au joueur encore plus de contrôle que le classique défilement parallèle de la caméra au-dessus de l'environnement. L'utilisateur peut déplacer le point de vue sur un troisième axe, soit celui perpendiculaire au sol (de haut en bas ou de bas en haut). Il peut choisir de se rapprocher de l'action pour cibler et observer des détails, des éléments, des emplacements et des événements précis au sein de l'espace vidéoludique. À l'opposé, il peut éloigner le point de vue afin d'avoir une vision d'ensemble lorsque cela s'avère utile.⁵⁰ Lorsque la hauteur est modifiée, le défilement du plan se fait ensuite en conservant l'altitude choisie par l'utilisateur. L'angle vers lequel pointe la caméra peut aussi être changé et réorienté sous forme de panoramiques à 360 degrés. Cette représentation tridimensionnelle contrôlée par le joueur, qui peut déplacer le point de vue sur plusieurs axes et modifier l'angle du cadrage, est nommée la « caméra vaguant librement » (« free-roaming camera ») par Ernest Adams :

For aerial perspectives today, designers favour the free-roaming camera, a 3D camera model that evolved from the isometric perspective and is made possible by modern 3D graphics engines. It allows the player considerably more control over the camera; she can crane it to choose a wide or a close-in view; and she can tilt and pan in any direction at any angle; unlike the fixed camera angle of the isometric perspective (2010, p. 221).⁵¹

Ce modèle de caméra implique nécessairement plus d'interfaces à implémenter pour contrôler ces différents mouvements du point de vue (Adams 2010, p. 221). Dans le premier volet de *The*

⁵⁰ Ce rapprochement et cet éloignement de la caméra par rapport au sol sont parfois divisés en couches, c'est-à-dire que le joueur n'a pas un contrôle total sur la hauteur. Il a alors un choix limité à quelques options sur l'altitude du point de vue, ce qui a pour effet d'accélérer la navigation dans l'environnement (Adams 2010, p. 542).

⁵¹ Alors qu'il a déjà été mentionné que le point de vue actuellement à l'étude est le moins cinématographique dans sa représentation, il est pertinent de noter qu'Adams emploie pourtant des termes provenant du cinéma pour caractériser les mouvements de caméra : « crane », « tilt » et « pan ». Il s'agit d'un paradoxe intéressant qui démontre comment le vocabulaire cinématographique semble très bien intériorisé dans les études vidéoludiques.

Sims, le joueur peut déplacer la caméra avec l'aide de la souris. Aussi, des commandes au bas de l'écran permettent de s'approcher ou de s'éloigner de l'environnement grâce aux boutons « + » et « - » ou encore, de pivoter la caméra à 90 degrés (axonométrie oblique) avec l'aide des deux flèches semi-circulaires (sens horaire et antihoraire) de l'interface. Ces possibilités reviennent dans les trois autres volets de la série (2004, 2009 et 2014), mais sont retravaillées et améliorées. À partir de *The Sims 2*, les pivots de la caméra peuvent être faits selon la volonté du joueur (ils ne sont plus limités à 90 degrés). Dans *The Sims 3*, les angles peuvent être modifiés grâce aux flèches pointant vers le haut et le bas. La représentation tridimensionnelle se complexifie, ce qui pour effet de multiplier les commandes au sein de l'interface.

Dans leur analyse précise du jeu de stratégie en temps réel tridimensionnel *Ground Control* (Massive Entertainment, 2000), Marcus Cheng Chye Tan et Wee Liang Tong abordent eux aussi une représentation visuelle semblable à celle théorisée par Adams. Ils nomment quant à eux ce point de vue affranchi de toute contrainte physique la « caméra mobile libre » (« free-moving camera ») :

Through the manipulation of the mouse, the gamer has at his/her disposal control of a free-moving camera. The gamer is permitted to assume and organise a whole spectrum of viewpoints, ranging from that of a god-like aerial perspective of the battle-field, akin to a cinematic long/establishing shot where troops appear as mere specks, to a close-up executed with a quick zoom. In close-up, a high degree of detail can be observed. [...] The camera view, like the action-sequence, is continuous and carried on in real-time. Camera movement is smooth and the view of battle is not disrupted, despite the frequent changes in camera angles and perspectives (Tan et Tong 2002, p. 106).⁵²

⁵² Comme Ernest Adams précédemment, Tan et Tong se réfèrent au vocabulaire employé au cinéma (« long/establishing shot », « close-up » et « quick zoom ») pour décrire les possibilités visuelles d'un point de vue qui n'est pourtant pas si cinématographique dans sa représentation.

Cette citation décrit bien tout l'éventail visuel offert par *Ground Control* (changements fréquents et même simultanés de la position, de la hauteur et de l'angle de la caméra), dispositif contrôlé par le joueur en temps réel, sans interruption. Par la suite, Tan et Tong soutiennent que le positionnement actif par l'utilisateur de cette « caméra virtuelle très mobile » (« highly mobile virtual camera ») (2002, p. 107) dans l'espace est aussi important que les actions qu'il entreprend :

The gamer is not only playing to accomplish the mission but is also actively involved in framing the game visually. S/he not only has to conceive and execute the best strategies for successful gameplay, but must also keep in mind the best positions to situate the camera for a tactically advantageous – and also aesthetically pleasing – viewpoint (2002, p. 106).

Ce contrôle sur la caméra et surtout, un bon positionnement de celle-ci permettent ainsi selon les deux auteurs d'avoir un point de vue presque jamais obstrué et donc avantageux sur l'action et par conséquent, d'être en mesure de concevoir et de mettre à exécution des stratégies ludiques efficaces. À la fin de la citation, ils abordent la possibilité qu'a le joueur d'opter simultanément pour une certaine représentation esthétique du monde vidéoludique. En ce sens, Tan et Tong vont même jusqu'à comparer le rôle de l'utilisateur à celui d'un cinéaste : « The gamer becomes, literally, [...] a director of something like a movie on-the-go. The player can refocus on the actions s/he deems most interesting [...] reporting on his/her own battle as it is being staged » (2002, p. 106). Cela dit, il faut relativiser une telle affirmation. S'il est vrai que le joueur réoriente constamment la caméra virtuelle vers des événements qu'il trouve intéressants, il est important de préciser que ces ajustements visuels sont rarement entrepris dans un but esthétique, comme il a été mentionné précédemment dans ce chapitre. Ces composantes visuelles complexes n'enrichissent que très rarement le rendu expressif de la caméra. Elles permettent plutôt d'ouvrir des possibilités au niveau de la jouabilité et de la fonctionnalité (Nitsche 2008,

p. 100-101). Cependant, Michael Nitsche, dans son analyse des jeux de stratégie en temps réel tridimensionnels *Warcraft III : Reign of Chaos* (Blizzard, 2002) et *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002), questionne même l'utilité de cette mobilité flexible et multiple de la caméra virtuelle pour le joueur (2008, p. 100). Selon lui, ces jeux ne capitalisent pas assez sur ces nouvelles possibilités offertes au niveau du point de vue mobile. Leur utilité reste optionnelle et leur influence au niveau de l'expérience et de la fonctionnalité devient ainsi limitée :

[...] *Warcraft III* does not utilize the new possibilities offered through a flexible viewpoint in its functionality. [...] Instead, players can finish the game without ever changing the camera view or even realizing that this option exists in the game. Likewise, *Age of Mythology* fails to utilize these camera options (Nitsche 2008, p. 100).

Les nombreuses possibilités offertes par la caméra virtuelle deviennent ainsi accessoires à la réussite du joueur.

Dans la typologie de l'ocularisation vidéoludique, le point de vue positionné mobile peut aussi être non contrôlé, c'est-à-dire que les mouvements de la caméra (le défilement et les changements de hauteur et d'angle) peuvent être prédéfinis et ainsi, imposés par le jeu. Cette mobilité peut aussi être mixte. Les mouvements du point de vue sont alors automatiques, comme dans le type précédent, mais le joueur peut diriger ladite caméra autonome lorsqu'il le désire ou bien, il ne peut pas contrôler toutes les composantes de celle-ci. Dans ce dernier cas, l'utilisateur peut par exemple ne pas avoir la main mise sur le défilement du point de vue, mais avoir la possibilité de réorienter la hauteur ou les angles de la caméra. Les recherches n'ont pas permis de trouver d'exemples de points de vue positionnés mobiles non contrôlé ou mixte, mais leur présence dans la typologie stipule qu'ils pourraient très bien exister.

Finalement, il se peut que la caméra positionnée présente l'action de manière immobile, au sein de plans fixes. Les jeux de type *tower defense* affichent souvent un tel dispositif. Le joueur, ayant une vue en surplomb sur le monde, doit empêcher des vagues d'ennemis de se rendre d'un point A au point B. Il doit alors construire des tours et les améliorer pour ralentir la progression des antagonistes et éventuellement les neutraliser. Le cadrage fixe permet de présenter l'entièreté de l'environnement et de l'action à l'utilisateur en tout temps. Dans *Kingdom Rush* (Ironhide, 2011), le point de vue de haut et immobile fait tout d'abord en sorte que le joueur, au début d'une partie, peut rapidement assimiler l'espace ludique et voir tous les endroits où il peut construire ses tours (quels emplacements sont les plus optimaux, les plus à risque, etc.). Ensuite, lorsque l'action commence, la visualisation fixe lui permet de bien voir les ennemis arriver à l'écran et de suivre leur progression (voir la Figure 20 à la page suivante). Il peut porter son attention sur des sections précises de l'espace de jeu (quelles tours doivent être construites ou améliorées) sans jamais perdre de vue les ennemis qui arrivent près de la zone à protéger. Cela a pour effet d'accélérer sa prise de décision. Les exemples d'œuvres tridimensionnelles optant pour une telle représentation sont rares puisque bien souvent les jeux de *tower defense* sont conçus grâce à des logiciels 2D pour des parties rapides ou une consommation portative et nomade.



Figure 20. Dans ce niveau de *Kingdom Rush*, le joueur doit empêcher les ennemis d'atteindre la zone totalement à gauche de l'écran. Le point de vue positionné immobile permet à l'utilisateur d'avoir une vue d'ensemble sur l'environnement, de voir les ennemis apparaissant en haut et en bas du plan et de bien suivre leur progression. (<<http://1.bp.blogspot.com/-Y3SfeqeHLbA/UVdEoAkxYki/AAAAAAAAAC4g/-l0lICp3y0k/s1600/KingdomRushScreenshot4.png>>. Consulté le 26 août 2016.)

Ce dernier chapitre a permis de présenter un point de vue souvent laissé de côté dans les études vidéoludiques : la caméra positionnée. Elle a tout d'abord été introduite et expliquée et par la suite, ses différents types de mobilité et de contrôle ont pu être abordés. La typologie de l'ocularisation vidéoludique a maintenant été présentée dans son entièreté. Il ne reste plus qu'à conclure ce mémoire.

Conclusion

Suite à l'introduction intermédiaire de ce mémoire (où le point de vue vidéoludique ainsi que les caractéristiques importantes à prendre en considération ont aussi été présentés), le premier chapitre a permis de cibler, d'analyser et de problématiser les études menées sur le sujet de cette recherche. La notion de point de vue au cinéma et en jeu vidéo a été abordée et questionnée à partir de chercheurs importants comme François Jost et Michael Nitsche. Cela a mené à la formulation de la problématique de recherche ainsi qu'à la présentation de l'angle précis de l'analyse. L'introduction de la typologie de l'ocularisation vidéoludique a par la suite pu être amorcée dans le chapitre 2. La notion de caméra virtuelle a été définie et expliquée et la fonctionnalité des points de vue vidéoludiques et l'évolution technologique du médium ont pu être abordées pour justifier la création de la catégorisation visuelle. Les incidences esthétiques du contrôle de la représentation par le joueur ont aussi été soulignées avant que la typologie soit présentée. Il a tout d'abord été question de l'ancrage, qui a permis par la suite de distinguer les points de vue à la première personne, à la troisième personne et positionné (non ancré). Le troisième chapitre s'est penché sur le premier de ceux-ci (la première personne). Ce point de vue a été présenté et défini avant que ses différentes formes de marques de subjectivité servant à simuler la présence de l'avatar soient énoncées et analysées. Il a ensuite pu être divisé en deux sous-types selon sa mobilité (mobile et immobile) et le contrôle du mouvement de la caméra a pu être séparé en sous-catégories (entièrement contrôlé, contrôle limité aux déplacements de l'avatar, contrôle limité à la rotation et non contrôlé). Le point de vue à la troisième personne a quant à lui été présenté dans le chapitre 4. Ses différents sous-types qui ont trait à son positionnement (en chasse, en surplomb, latéral et prédéfini, sans positionnement précis) ont été

analysés. Pour chacun de ceux-ci, leurs différentes modalités de mobilité (mobile et immobile) et de contrôle par le joueur (contrôlé, non contrôlé et possibilité de contrôle) ont ensuite été étudiées. Le point de vue à la deuxième personne a par la suite été questionné et il a été possible de conclure qu'il s'agit plutôt d'une représentation à la troisième personne où des marques de subjectivité de personnages non contrôlés sont affichées à l'écran. Finalement, le chapitre 5 a permis de présenter la dernière portion de la typologie de l'ocularisation vidéoludique : le point de vue positionné. Ses différents types de mobilité (mobile et immobile) et de contrôle par le joueur (contrôlé, non contrôlé et mixte) ont pu être décrits et analysés.

Ce mémoire s'est concentré sur la présentation de la typologie de l'ocularisation vidéoludique et sur l'explication de chacune de ses composantes. En ce sens, des analyses exhaustives de jeux ainsi que des notions pertinentes ont dû être laissées de côté. Il aurait été intéressant d'inclure la distinction que fait Britta Neitzel entre le point de vue (l'angle visuel du joueur) et le point d'action (la position de laquelle les actions sont prises et comment elles sont prises) (2005, p. 238), deux éléments qui s'entrecroisent durant les phases de jeu (2005, p. 230-231). La notion de régime graphique aurait aussi pu être explorée. Selon Dominic Arsenault et Pierre-Marc Côté, il s'agit du point de jonction entre la jouabilité et les graphismes, indépendamment des capacités et des limitations technologiques (2013). Ils analysent des jeux différents technologiquement, mais qui demeurent semblables au niveau de leur jouabilité et de leurs aspects visuels (2013). Cette réflexion aurait pu être menée dans le chapitre 4, lorsqu'il était question du point de vue latéral, existant encore aujourd'hui malgré l'évolution du médium vidéoludique. Ainsi, d'autres angles d'étude intéressants auraient pu être explorés et la typologie développée pourrait justement servir à des analyses subséquentes. Un chercheur pourrait la

mobiliser pour tenter de repérer l'influence des points de vue vidéoludiques au cinéma, sous forme de remédiatisation inverse. Dans une étude plus historique, il serait pertinent de se pencher sur les changements de caméra lors de l'évolution des franchises. Cela a rapidement été abordé dans le chapitre 2 avec *Super Mario* (Nintendo, 1985-...), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-...) ou encore, *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997-...), mais l'analyse gagnerait à être plus exhaustive. Il pourrait être question des facilités et des difficultés d'une telle entreprise, des impacts sur la jouabilité, des genres de jeux étant le plus à même de résister à une telle transformation, ceux qui le sont moins, etc. Cela dit, les points de vue ne changent pas uniquement de jeux en jeux. Il n'est pas rare de constater une alternance entre différents types de caméra au sein d'une même œuvre pour représenter le monde vidéoludique de multiples façons durant les phases interactives. Penchons-nous rapidement sur cet aspect pour conclure ce mémoire.

Les films sont constitués de dizaines, de centaines ou même, de milliers de prises de vue tournées et surtout, assemblées et raccordées lors d'un procédé bien connu et capital dans la production cinématographique : le montage. L'agencement et plus particulièrement, l'enchaînement des points de vue existent aussi en jeu vidéo, mais avec des particularités différentes à celles que l'on retrouve au cinéma, dû à l'interactivité explicite en temps réel du média (Poole 2001, p. 83). Cela dit, force est d'admettre que cet aspect vidéoludique est moins discuté et analysé. Il a déjà été vu que Michael Nitsche, dans le chapitre « Cinema and Game Spaces » de l'ouvrage *Video Game Spaces* (2008), applique certains concepts cinématographiques dans la sphère des études vidéoludiques (c'est d'ailleurs à ce moment qu'il développe sa typologie des quatre principaux points de vue dans les jeux vidéo tridimensionnels

[p. 93]). Surtout, à la fin du même chapitre, dans une section intitulée « Editing Space », il se penche brièvement sur la façon dont ces différents types de caméra peuvent se raccorder (Nitsche 2008, p. 122-125). Il se réfère ici au montage dans les jeux vidéo et il affirme d'ailleurs que peu de recherches ont été menées dans ce domaine : « Strangely, montage as a play element has not been developed from a ludic perspective at all » (Nitsche 2008, p. 122). Il développe plus en profondeur un concept qu'il nomme le montage interactif (« interactive montage »), qu'il avait déjà mis en place quelques années auparavant dans un acte de colloque (Nitsche 2005). Dans ce procédé vidéoludique, les raccords sont initiés par le joueur (Nitsche 2008, p. 122) et Nitsche considère même l'utilisateur comme un monteur virtuel (« virtual editor ») (2008, p. 117). Le chercheur américain est un précurseur dans le domaine de l'enchaînement des points de vue et il a mis plusieurs notions pertinentes en place. Cependant, ses analyses demeurent limitées et il le reconnaît lui-même : « It is not a definitive list of all visualization or editing methods in games » (Nitsche 2008, p. 123). Certaines lacunes dans sa réflexion pourraient être comblées. Tout d'abord, ses analyses gagneraient à être approfondies et mieux exemplifiées (pour chacun des changements de point de vue, il n'utilise qu'un seul exemple [Nitsche 2008, p. 123-125]). Ensuite, le terme « montage » est problématique. Beaucoup de jeux peuvent passer d'un point de vue à un autre par un mouvement de caméra et, sans l'utilisation de raccords. C'est ce qui produit dans *Metroid Prime* (Nintendo, 2002). La majorité du jeu se déroule à la première personne. Or, lorsque le joueur décide de transformer l'héroïne Samus en « Morph Ball » pour accéder à des lieux étroits, le point de vue passe à la troisième personne et l'utilisateur peut ainsi visualiser la boule en mouvement. Ce changement se fait sans montage. La caméra sort du corps de la protagoniste en reculant, la cadre une fraction de seconde debout avant qu'elle se replie sur elle-même pour former la « Morph Ball » (Galloway 2006, p. 65).

L'emploi d'une autre dénomination que « montage » serait plus approprié pour des cas comme celui que l'on retrouve dans *Metroid Prime*.

Il serait aussi pertinent de distinguer les changements de points de vue initiés directement de ceux initiés indirectement par le joueur. Dans le dictionnaire *Ludographie du jeu vidéo d'horreur* (s.d.), développé par le groupe de recherche Ludiciné, le qualificatif « variable libre » est employé pour décrire un enchaînement déclenché directement par l'utilisateur, selon la situation ou ses préférences, en faisant une action précise qui a pour effet de changer le type de caméra immédiatement et de façon attendue (p. 5). C'est le cas notamment dans plusieurs jeux d'action à la troisième personne, où le joueur appuie sur un bouton précis et passe à la première personne afin de viser à travers la lunette d'un fusil de précision. Cela est aussi souvent offert dans les jeux de course, où l'utilisateur peut modifier la vue derrière le véhicule pour accéder à une caméra à l'intérieur de l'habitacle ou devant le bolide (Adams 2010, p. 518). Un autre bon exemple se trouve dans les *Flight Simulator* (SubLOGIC, 1982-2006), où les différentes commandes du clavier permettent de changer les angles de vue durant le vol. Sinon, la modification peut être « variable imposée », c'est-à-dire qu'un enchaînement peut être déclenché indirectement par l'utilisateur (Ludiciné s.d., p. 5). Le point de vue se modifie automatiquement selon les déplacements de l'avatar dans l'environnement, de manière dictée par le jeu et parfois même, imprévue et inconnue du joueur (Poole 2001, p. 83). C'est ce qui se produit dans *Metal Gear Solid* (1998) : lorsque Solid Snake entre dans les conduits d'aération, la caméra passe de la troisième à la première personne sans que l'utilisateur puisse choisir le type de caméra qu'il souhaite. L'effet est encore plus inattendu dans la série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016). Comme il a déjà été vu dans le chapitre 4, il arrive parfois que la représentation passe d'un

dispositif en chasse à un point de vue prédéfini sans positionnement précis lorsque la caméra recule pour cadrer l'aspect grandiose de l'environnement. Ce changement de registre visuel est créé au sein d'un même plan, donc sans montage. Surtout, il est imposé et le joueur ne s'attend pas à ce qu'il soit créé.

Les exemples qui viennent d'être énoncés démontrent bien tout l'éventail de points de vue pouvant cohabiter dans les jeux vidéo. Les possibilités sont en quelque sorte infinies. Ainsi, la typologie de l'ocularisation vidéoludique développée dans ce mémoire, plus approfondie que celle de Michael Nitsche, représente un très bon point de départ, un véritable outil d'analyse, pour quiconque tenterait de comprendre comment les différents modèles de caméra peuvent s'enchaîner entre eux dans les phases interactives au sein de certaines œuvres tridimensionnelles. Un chercheur pourrait reprendre les types de points de vue déjà exposés et tenter de trouver des exemples de jeux impliquant plusieurs de ces catégories. Il serait possible en ce sens d'étudier le développement historique des transitions de la caméra. Plus important encore, les divers impacts sur l'expérience du joueur pourraient être approfondis. L'analyse des composantes esthétiques et fonctionnelles des différents enchaînements de points de vue en jeu vidéo pourrait ainsi être menée à partir des acquis théoriques de ce mémoire. Si la typologie présentée a permis de combler certaines lacunes actuelles dans les études vidéoludiques, il reste à espérer qu'elle saura inspirer d'autres recherches subséquentes afin d'approfondir encore plus la compréhension des points de vue virtuels.

Bibliographie

Aarseth, Espen. 2001. « Computer game studies, year one ». En ligne. *Game Studies*, vol. 1, n° 1 (juillet). <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Consulté le 23 mars 2016.

Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of game design*. Berkeley : New Riders.

Arsenault, Dominic, et Pierre-Marc Côté. 2013. « Reverse-engineering graphical innovation : An introduction to graphical regimes ». En ligne. *G|A|M|E*, vol. 1, n° 2. <<http://www.gamejournal.it/reverse-engineering-graphical-innovation-an-introduction-to-graphical-regimes/>>. Consulté le 28 août 2016.

Arsenault, Dominic, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle. 2015. « The game FAVR: A framework for the analysis of visual representation in video games ». En ligne. *Loading...*, vol. 9, n° 14, p. 88-123. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/155>>. Consulté le 11 mai 2016.

Arsenault, Dominic, et Bernard Perron. 2015. « De-framing video games from the light of cinema ». En ligne. *G|A|M|E*, vol. 1, n° 4. <http://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing/>. Consulté le 30 mars 2016.

Aumont, Jacques. 2011. *L'image*. Paris : Armand Colin.

Baczkowski, Sandy. 2003. « Dossier cinéma & jeux vidéo. Partie 1: mythe ou future réalité? ». En ligne. *Cadrage* (mai). <<http://cadrage.net/dossier/cinemajeux/cinemajeux.html>>. Consulté le 19 mars 2016.

Beil, Benjamin. 2015. « Point of view and virtual camera ». Dans Eva Lenhardt et Andrea Rauscher (dir.), *Films and games: Interactions*, p. 124-131. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filminstitut/Filmmuseum, 1^{er} juillet 2015 au 31 janvier 2016, organisé par Dr. Habil, Andreas Rauscher et Dr. Wolfger Stumpfe). Berlin : Bertz + Fischer.

Benjamin, Walter. 1990. *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*. Paris : Payot.

Beylot, Pierre. 2005. *Le récit audiovisuel*. Paris : Armand Colin.

Blanchet, Alexis. 2009. « Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique ». Thèse de doctorat, Paris, Université Paris-Ouest-Nanterre-La-Défense.

Bolter, Jay David. 1997. « Digital media and cinematic point of view ». En ligne. *Telepolis*, 14 février. <<http://www.heise.de/tp/artikel/6/6105/1.html>>. Consulté le 23 janvier 2016.

Bolter, Jay David, et Richard Grusin. 1999. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.

Bordwell, David. [1979] 2008. *Film art: An introduction*. 8^e édition. New York : McGraw-Hill.

Bowen, Christopher J., et Roy Thompson. 2013. *Grammar of the Shot*. En ligne. ProQuest Safari. <<http://proquestcombo.safaribooksonline.com.res.banq.qc.ca/9780240526010>>. Version numérique d'un livre déjà paru (Burlington : Focal Press, 2013). Consulté le 12 mai 2016.

Branigan, Edward R. 1984. *Point of view in the cinema: A theory of narration and subjectivity in classical film*. Berlin: Mouton Publishers.

Bryce, Joe, et Jason Rutter. 2002. « Spectacle of the deathmatch: Character and narrative in first-person shooters ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, p. 66-80. Londres : Wallflower.

Call, Joshua, Gerald A. Voorhees et Katie Whitlock (dir.). 2012. *Guns, grenades, and grunts: First-person shooter games*. New York : Bloomsbury Academic.

Charlton, John P., Mark Grimshaw et Richard Jagger. 2011. « First-person shooters: Immersion and attention ». En ligne. <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol5no1-3/html3>>. D'abord paru dans *Eludamos: Journal for computer game culture*, vol. 5, n^o 1, p. 29-44. Consulté le 28 août 2016.

Crawford, Chris. 1985. « Games you'll never see ». En ligne. *Computer Gaming World*, vol. 5, n^o 3(juin et juillet), p. 20, 38. Dans Computer Gaming World Museum. <http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_5.3.pdf>. Consulté le 28 août 2016.

Dillman, Claudia. 2015. « Foreword ». Dans Eva Lenhardt et Andreas Rauscher (dir.), *Films and games: Interactions*, p. 6-9. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filminstitut/Filmmuseum, 1^{er} juillet 2015 au 31 janvier 2016, organisé par Dr. Habil, Andreas Rauscher et Dr. Wolfger Stumpfe). Berlin : Bertz + Fischer.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca. 2008. *Understanding video games: The essential introduction*. New York : Routledge.

Eskelinen, Markus. 2001. « The gaming situation ». En ligne. *Game Studies*, vol. 1, n^o 1 (juillet). <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Consulté le 23 mars 2016.

Fagerholt, Erik, et Magnus Lorentzon. 2009. « Beyond the HUD : User interfaces for increased player immersion in FPS games ». Mémoire de maîtrise, Göteborg, Chalmers University of Technology.

Fassone, Riccardo, Federico Giordano et Ivan Girina (dir.). 2015. « Re-framing video games in the light of cinema ». En ligne. *G|M|E*, vol. 1, n° 4. <<http://www.gamejournal.it/issues/game-n-42015/>>. Consulté le 1^{er} août 2016.

Flawinne, Virginie. 2007. « L'œil vidéoludique et le nouveau flâneur : une analyse du point de vue et de son contrôle dans les jeux vidéo ». Mémoire de maîtrise, Liège, Université de Liège. <http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00726285/document>. Consulté le 13 mai 2016.

Galloway, Alexander R. 2006. « Origins of the first person shooter ». Dans *Gaming: Essays on algorithmic culture*, p. 39-69. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Gardies, André. 1993. *Le récit filmique*. Paris : Hachette

Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil.

Giant Bomb. 2016. « Second-person perspective ». En ligne. Giant Bomb. <<http://www.giantbomb.com/second-person-perspective/3015-2722/>>. Consulté le 20 avril 2016.

Hitchens, Michael. 2011. « A Survey of first-person shooters and their avatars ». En ligne. *Game Studies*, vol. 11, n° 3 (décembre). <http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens>. Consulté le 28 août 2016.

Howells, Sacha H. 2002. « Watching a game, playing a movie: When media collide ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, p. 110-121. Londres: Wallflower.

Hullett, Kenneth M. 2012. « The science of level design: Design patterns and analysis of player behaviour in first-person shooter levels ». Thèse de doctorat, Santa Cruz, University of California.

Jenkins, Henry. 2004. « Game design as narrative architecture ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *First person: New media as story, performance, and game*, p. 118-130. Cambridge : The MIT Press.

Joly, Martine. 1994. *Introduction à l'analyse de l'image*. Paris : Nathan.

Jost, François. 1987. *L'œil-caméra : entre film et roman*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.

Jost, François, et André Gaudreault. 1990. *Le récit cinématographique*. Paris : Nathan.

Jullier, Laurent. 1998. *Les images de synthèse : de la technologie à l'esthétique*. Paris : Nathan.

Kearney, Paul R. 2005. « Cognitive Callisthenics: Do FPS computer games enhance the player's cognitive abilities? ». Dans Suzanne de Castell et Jennifer Jenson (dir.). Actes du colloque « DiGRA 2005 – “Changing Views – Worlds in Play” » (Vancouver, 16-20 juin).

<<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.14516.pdf>>. Consulté le 28 août 2016.

Kelly, Tadhg. 2011. « Camera comes first [game design] ». En ligne. What games are. <<http://www.whatgamesare.com/2011/10/camera-comes-first-game-design.html>>. Consulté le 23 mars 2016. Consulté le 13 mai 2016.

King, Geoff, et Tanya Krzywinska. 2002a. « Introduction: Cinema/videogames/interfaces ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, p. 1-32. Londres : Wallflower.

King, Geoff, et Tanya Krzywinska. 2002b. « Computer games/cinema/interfaces ». En ligne. Dans Frans Mäyrä (dir.), p. 141-154. Actes du colloque « Computer games and digital culture conference » (Tampere, 6-8 juin 2002). Tampere : University of Tampere Press. Fac-similé numérique. Digra. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.41114.pdf>>. Consulté le 23 mars 2016. Consulté le 13 mai 2016.

Klevjer, Rune. 2006. « What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Bergen, Université de Bergen. Fac-similé numérique. uib.no. <http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf>. Consulté le 21 avril 2016.

Lenhardt, Eva, et Andreas Rauscher (dir.). 2015. *Films and Games: Interactions*. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filminstitut/Filmmuseum, 1^{er} juillet 2015 au 31 janvier 2016, organisé par Dr. Habil, Andreas Rauscher et Dr. Wolfger Stumpfe). Berlin: Bertz + Fischer.

Lindley, Craig, et Lennart Nacke. 2009. « Affective ludology, flow and immersion in a first-person shooter: Measurement of player experience ». En ligne. *Loading...*, vol. 3, n° 5. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/72>>. Consulté le 28 août 2016.

Ludiciné. S.d. « Dictionnaire – Ludographie du jeu vidéo d'horreur ». En ligne. Ludiciné. <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/ludicine_descripteurs_horreur_1.pdf>. Consulté le 20 avril 2016.

Magny, Joël. 2001. *Le point de vue : de la vision du cinéaste au regard du spectateur*. Paris : Cahiers du cinéma.

Manovich, Lev. 2001. *The language of new media*. Cambridge : MIT Press.

Morris, Sue. 2002. « First-person shooters – A game apparatus ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, p. 81-97. Londres: Wallflower.

Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.

Neitzel, Britta. 2005. « Narrativity in computer games ». Dans Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dir.), *Handbook of computer game studies*, p. 227-245. Cambridge: MIT Press.

Nitsche, Michael. 2005. « Games, montage, and the first person point of view ». En ligne. Dans Suzanne de Castell et Jennifer Jenson (dir.). Actes du colloque « Changing views – Worlds in play » (Vancouver, 16-20 juin 2005). <<http://www.digra.org/digital-library/publications/games-montage-and-the-first-person-point-of-view/>>. Consulté le 1^{er} août 2016.

Nitsche, Michael. 2008. *Video game spaces : Image, play, and structures in 3D worlds*. Cambridge : The MIT Press.

Perron, Bernard, et Martin Picard. à paraître 2016. « Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma ». Dans Alexis Blanchet (dir.), *Jeux vidéo/cinéma : perspectives théoriques*. Paris : Questions théoriques.

Perron, Bernard, et Carl Therrien. 2007. « >>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps ». Dans Enrico Biasin, Giulio Bursi et Leonardo Quaresima (dir.), p. 395-403. Actes du colloque « Film Style » (Udine).

Perron, Bernard, et Carl Therrien. 2009. « De la “sortie de *Spacewar!* des laboratoires de MIT” à *Gears of War*, ou comment l'image vidéoludique est devenue plus cinématographique ». En ligne. *bianco e nero*, n° 563 (mai-août), p. 40-50. Dans *Ludiciné*. <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Filmer_le_jeu-Perron-Therrien_Gorizia_2009.pdf>. Consulté le 19 juillet 2016.

Perron, Bernard, et Mark J. P. Wolf. 2008. « Appendix : Video games through theories and disciplines ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The video game theory reader 2*, p. 331-388. New York: Routledge.

Picard, Martin. 2009. « Pour une esthétique du cinéma transludique : figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^e siècle ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.

Poole, Steven. 2001. *Trigger Happy: Videogames and the entertainment revolution*. New York : Arcade Pub.

Rauscher, Andreas. 2015a. « Lost in adaptation or: Film in the age of ludic reproduction ». Dans Eva Lenhardt et Andreas Rauscher (dir.), *Film and games: Interactions*, p. 52-65. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filminstitut/Filmmuseum, 1^{er} juillet 2015 au 31 janvier 2016, organisé par Dr. Habil, Andreas Rauscher et Dr. Wolfger Stumpfe). Berlin : Bertz + Fischer.

Rauscher, Andreas. 2015b. « Interview with Dennis Schwarz: Senior game designer, Crytek ». Dans Eva Lenhardt et Andreas Rauscher (dir.), *Film and games: Interactions*, p. 158-167. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filminstitut/Filmmuseum, 1^{er} juillet

2015 au 31 janvier 2016, organisé par Dr. Habil, Andreas Rauscher et Dr. Wolfger Stumpfe). Berlin : Bertz + Fischer.

Roux-Girard, Guillaume. 2008. « Film studies ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The video game theory reader 2*, p. 349-350. New York: Routledge.

Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of story*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Schwingeler, Stephan. 2015. « The computer game in art discourse ». Dans Eva Lenhardt et Andreas Rauscher (dir.), *Films and Games: Interactions*, p. 212-219. Catalogue d'exposition (Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filminstitut/Filmmuseum, 1^{er} juillet 2015 au 31 janvier 2016, organisé par Dr. Habil, Andreas Rauscher et Dr. Wolfger Stumpfe). Berlin : Bertz + Fischer.

Sharp, John. 2014. « Perspective ». En ligne. Ebsco. <<http://web.a.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/>>. D'abord paru dans Bernard Perron et Mark J.P. Wolf (dir.), *The Routledge companion to video game studies*, p. 107-116. Hoboken : Taylor and Francis. (Consulté le 28 août 2016).

Tan, Marcus Cheng Chye, et Wee Liang Tong. 2002. « Vision and virtuality: The construction of narrative space in film and computer games ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, p. 98-110. Londres: Wallflower.

Tavinor, Grant. 2009. *The art of videogames*. Malden : Wiley-Blackwell.

Taylor, Laurie N. 2002. « Video games : Perspective, point-of-view, and immersion ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Gainesville, Université de Floride. Fac-similé numérique. Florida virtual campus : State university library services. <http://etd.fcla.edu/UF/UFE1000166/taylor_1.pdf>. Consulté le 28 janvier 2016.

Therrien, Carl. 2008. « Graphics in video games ». Dans Mark J. P. Wolf (dir.), *The video game explosion : A history from Pong to Playstation and beyond*, p. 239-250. Westport : Greenwood Press.

Therrien, Carl. 2010. « Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo ». Thèse de doctorat, Montréal, Université du Québec à Montréal.

Therrien, Carl. 2015. « Inspecting video game historiography through critical lens: Etymology of the first-person shooter genre ». En ligne. *Game Studies*, vol. 15, n° 2 (décembre). <<http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>>. Consulté le 28 août 2016.

Todorov, Tzvetan. 1966. « Les catégories du récit littéraire ». *Communications*, n° 8.

Turnock, Julie A. 2015. *Plastic reality : Special effects, technology, and the emergence of 1970s blockbuster aesthetics*. New York : Columbia University Press.

Vineyard, Jeremy. 2004. *Les plans au cinéma*. Paris : Eyrolles.

Ward, Peter. [1996] 2003. *Picture composition for film and television*. 2^e éd. En ligne. ProQuest Safari. <<http://proquestcombo.safaribooksonline.com/res.banq.qc.ca/9780240516813>>. Version numérique d'un livre déjà paru (Oxford : Focal Press, 2003). Consulté le 28 août 2016.

Wolf, Mark J. P. 1997. « Inventing space: Toward a taxonomy of on- and off-screen space in video games ». *Film Quarterly*, vol. 51, n° 1 (automne), p. 11-23.

Wolf, Mark J. P. 2008. « Z-axis development in the video game ». Dans Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The video game theory reader 2*, p. 151-168. New York: Routledge.

Zimmerman, Eric. 2004. « Narrative, interactivity, play, and games : Four naughty concepts in need of discipline ». Dans Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First person: New media as story, performance and game*, p. 154-164. Cambridge : The MIT Press. Fac-similé numérique. Anabiosis Press. <http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_ezimmerman.pdf>. Consulté le 23 mars 2016.

Ludographie

007: Agent Under Fire (Electronic Arts, 2001)

007: Nightfire (Electronic Arts, 2002)

Age of Mythology (Ensemble Studios, 2002)

Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010)

Battletoads (Rare, 1991)

Battlezone (Atari, 1980)

Call of Duty 2 (Infinity Ward, 2005)

Confidential Mission (Hitmaker, 2000)

Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996)

Crysis (Crytek, 2007)

Dead Space (Visceral Games, 2008)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Firewatch (Campo Santo, 2016)

GoldenEye 007 (Rare, 1997)

Ground Control (Massive Entertainment, 2000)

Half-Life (Valve, 1998)

Halo (Bungie, 2001)

House of the Dead (Sega, 1996)

Hovortank 3D (id Software, 1991)

Ico (Team Ico, 2001)

I, Robot (Atari, 1983)

Joe Danger (Hello Games, 2010)

Kingdom Rush (Ironhide, 2011)

L.A. Noire (Team Bondi, 2011)

LittleBigPlanet (Media Molecule, 2008)

Luigi's Mansion (Nintendo, 2001)

Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)

Metal Gear Solid (Konami, 1998)

Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Konami, 2004)

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami, 2001)

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Kojima Productions, 2008)

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Kojima Productions, 2015)

Metroid Prime (Retro Studios, 2002)

Metroid Prime 3: Corruption (Retro Studios, 2007)

Mirror's Edge (DICE, 2007)

Paperboy (Atari, 1984)

Pikmin (Nintendo, 2001)

Portal (Valve, 2007)

Psychonauts (Double Fine Productions, 2005)

Resident Evil (Capcom, 1996)

Resident Evil 4 (Capcom, 2004)

Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Capcom, 2007)

Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005)

Silent Hill (Konami, 1999)

SimCity 3000 (Maxis, 1999)

Star Wars Episode I : Racer (LucasArts, 1999)

Super Mario 64 (Nintendo, 1996)

Super Smash Bros. Brawl (Sora, 2008)

The Legend of Zelda : The Wind Waker (Nintendo, 2003)

The Sims (Maxis, 2000)

Time Crisis (Namco, 1997)

Tomb Raider (Core Design, 1996)

Uncharted: Drake's Fortune (Naughty Dog, 2007)

Uncharted 2: Among Thieves (Naughty Dog, 2009)

Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog, 2011)

Warcraft III: Reign of Chaos (Blizzard, 2002)

Zaxxon (Sega, 1982)

Filmographie

Doom (Andrzej Bartkowiak, 2005)

GoldenEye (Martin Campbell, 1995)

Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark (Steven Spielberg, 1981)

The Lady in the Lake (Robert Montgomery, 1946)

Annexe 1 : Le « Game FAVR »

VISUAL MODES		
1. Composition		
Tangible space Intangible space Negative space		
2. Ocularization		
Internal		External
Primary Secondary		Player Tangible Intangible
		Zero Mimetic Ergodic
3. Framing Mechanisms		
Anchor		Mobility
Subjective Intersubjective Objective Anchorless		Unrestrained Connected Authoritarian Fixed
4. Plane Analysis		
Agents	In-game environment	Off-game environment
Graphical materials	Projection method	Angle of projection
Real-time 3D polygons	Orthogonal	Bird's eye
Pre-rendered 3D polygons	Axonometric	Top-down
Raster graphics	Oblique	3/4
Vector graphics	Linear	Horizontal
Digitized images		Overview First-person

Table 1: The Game FAVR's 4 parameters and their components.

Figure 21. Les quatre paramètres du « Game FAVR » (la composition, l'ocularisation, les mécanismes de cadrage et l'analyse des plans [niveaux/couches]). Dominic Arsenault, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle, « The game FAVR: A framework for the analysis of visual representation in video games », 2015, p. 101-102. En ligne. *Loading...*, vol. 9, n° 14, p. 188-123. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/155>>. Consulté le 28 août 2016.

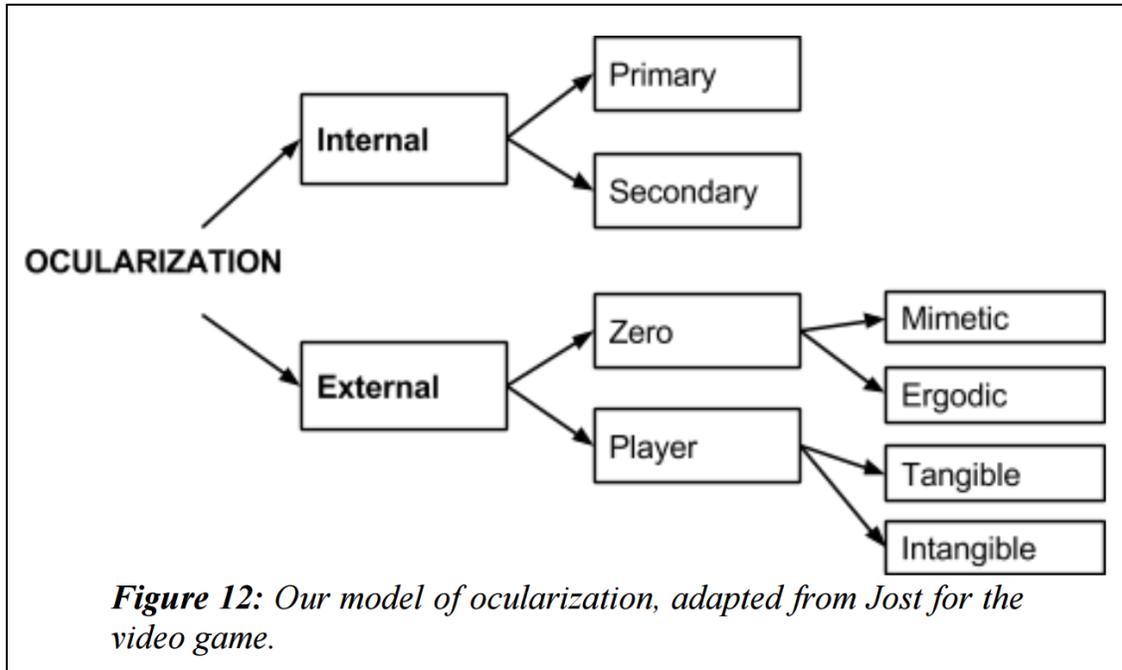


Figure 22. Le modèle de l’ocularisation vidéoludique développé par Dominic Arsenault, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle, inspiré des recherches menées par François Jost dans les études cinématographiques (1990, p. 131). « The game FAVR: A framework for the analysis of visual representation in video games », 2015, p. 105. En ligne. *Loading...*, vol. 9, n° 14, p. 188-123. <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/155>>. Consulté le 28 août 2016.

Annexe 2 : Les différentes typologies de points de vue

Les types de points de vue développés par différents auteurs

Auteurs	Types de points de vue		
	Première personne	Troisième personne	Positionné (non ancré)
Poole 2001 (p. 79)	Cockpit	En chasse, en poursuite, à l'épaule, aérien	
King et Krzywinska 2002a (p. 12-14)	Première personne	Troisième personne, prérendu (prédéterminé), aérien	Aérien
Taylor 2002 (p. 5)	Première personne	Troisième personne, en chasse	Troisième personne, surplomb, isométrique
Flawinne 2007 (p. 44-45, 74-75, 79)	Mobilisation interne	Mobilisation zéro, mobilisation périphérique, POV neutre et fixe, POV tuteur	Mobilisation complète, mobilisation externe, POV libre
Egenfeldt <i>et al.</i> 2008 (p. 107)	Première personne	Troisième personne	Troisième personne
Nitsche 2008 (p. 92-112)	Première personne	En chasse, surplomb, prédéfini	Surplomb
Adams 2010 (p. 216-221)	Première personne	Troisième personne, sensible au contexte	Troisième personne, surplomb, isométrique, mobile-libre
Arsenault <i>et al.</i> 2015 (p. 105-111)	Ocularisation interne primaire, ancrage subjectif	Ocularisation interne secondaire, ocularisation externe, ancrage subjectif, ancrage intersubjectif, ancrage objectif	Ancrage objectif, sans ancrage
Beil 2015 (p. 126)	Subjectif	Semi-subjectif	Objectif

Figure 23. Les types de points de vue développés par les différents auteurs sont catégorisés selon la première personne, la troisième personne et l'absence d'ancrage (positionné). Il est alors possible de constater qu'aucune nomenclature ne s'impose clairement et que certains termes sont employés au sein de plusieurs cases par les mêmes auteurs (c'est par exemple le cas de la troisième personne chez Taylor 2002, Egenfeldt *et al.* 2008 et Adams 2010).

Annexe 3 : La typologie de l'ocularisation vidéoludique

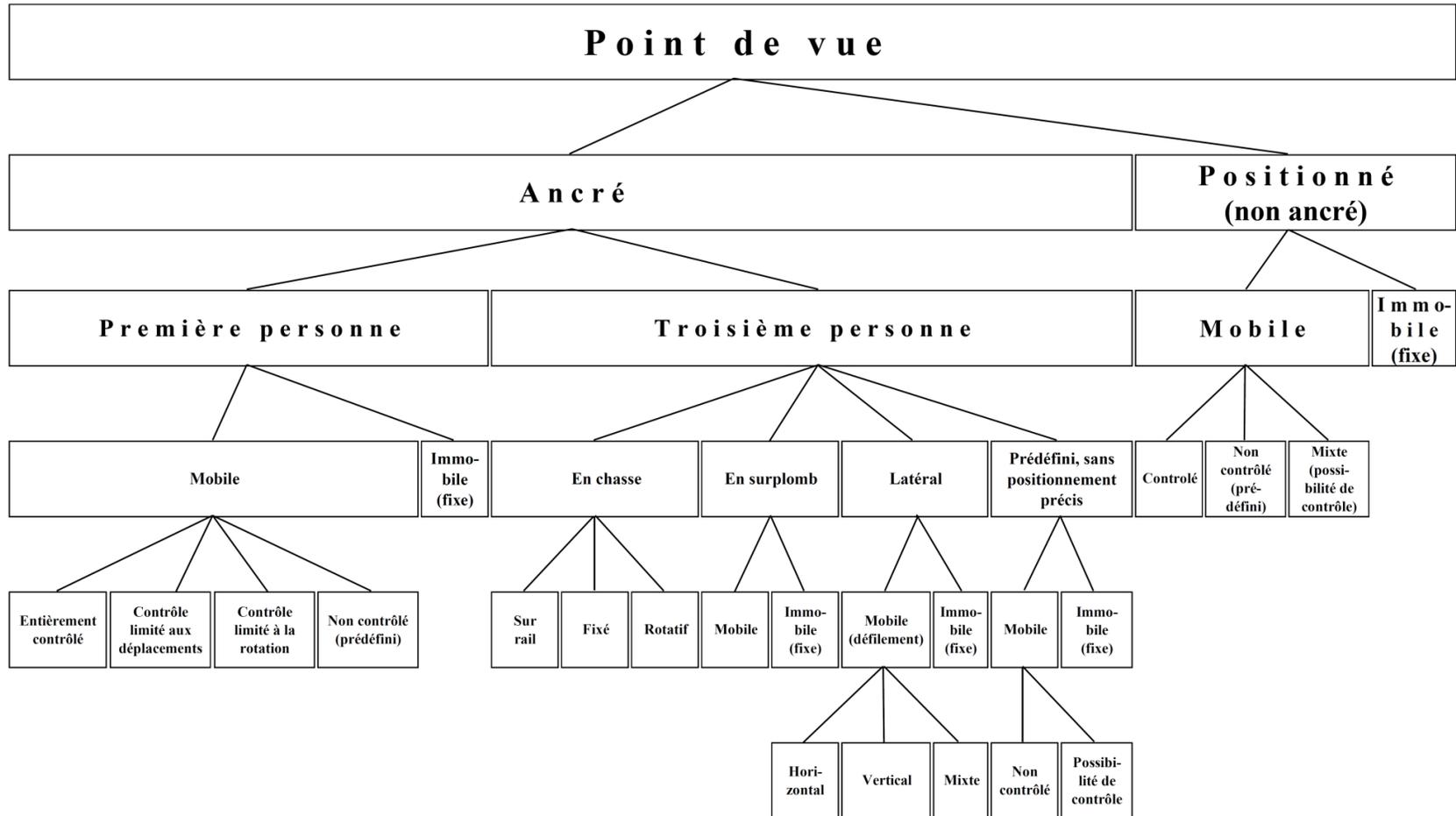


Figure 24. Le schéma de la typologie de l'ocularisation vidéoludique.